

100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-PLAYER
TOP
595 ptas.
IVA INC.
AÑO IV ● Nº 38
100% JUEGO
ERSIÓN
TOWER
ESTE MES:
W. LEAGUE SOCCER 98
X-COM: INTERCEPTOR
MICROMACHINES V3
M. T. MADNESS 2
SENS. SOCCER 98
EXTREME TENNIS
G.B. ALEJANDRO
PC BASKET 6.0
INDUSTRY GIANT
W. FOOTBALL 98
DUNE 2000
VANGERS
M.A.X. 2
UNREAL • GADGET
HOUSE OF THE DEAD
SNOWWAVE AVALANCHE
CONFLICT: FREESPACE
NIGHTMARE
CREATURES
PESADILLAS DE PC
PRIMERA ENTREGA DE LA SOLUCIÓN DE COMMANDOS
8 413042 303039
00038

PC-PLAYER

AÑO IV - NÚMERO 38

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Ángel L. Mozún, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Pedro López, Luis Martínez, Eduardo Ruiz

Maquetación
Susana Llano García
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Érika de la Riva (Madrid)
(91) 661 42 11
eriva@towercom.es
Pepín Gallardo (Barcelona)
93 213 42 29 / 970 47 44 35
pgallard@towercom.es

Jefe Servicio Técnico
Oscar Rodríguez
oscarrf@towercom.es
Atención Técnica
Javier Amado / Oscar Casado
atecnica@towercom.es

Suscripciones y Nos. atrasados
Begoña Álvarez
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
Filmación
Megatipo
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL
Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759
Printed in Spain



TRABAJANDO EL ÉXITO

No pecamos de optimismo ni nos mostramos engreídos si afirmamos que en estos días el software de entretenimiento español está viviendo el mejor momento de su historia. Por primera vez nos hemos desprendido un poco del sambenito que nos ha colgado siempre de programadores chapuceros, de pícaros que siempre escogen el camino fácil y corto que lleva a la mediocridad y no se atreven por el escarpado y difícil que conduce a lo más alto. Y no hay que rasgarse mucho las vestiduras para admitir que tales acusaciones no andaban lejos de la realidad... y aún hoy son un tópico que tenemos muy cerca. Sin embargo, como decía, los sellos patrios han tomado renovadas energías y se han puesto en primera línea lúdica. El caso más destacado es el de Commandos, de Pyro Studios, pero hay otros no menos reveladores: Snow Wave Avalanche, de Hammer Technologies, PC Fútbol, de Dinamic Multimedia, el futuro Blade, de Rebel Act, etc.

Sin embargo, hay que advertir que, si bien el éxito y las más altas cotas de calidad, en todos los aspectos, no están vedados al carácter hispano, tiene una peligrosa tendencia a, como dicen, dormirse en los laureles. Y, en informática, en cualquiera de sus campos, esto es una muerte segura. Así pues, no hay que ser demasiado pródigos en la felicitación; enhorabuena, lo hicisteis, chicos, por qué no decirlo, pero eso no basta. Hay que seguir al pie del cañón, hay que sacar constantemente lo mejor de uno mismo. Echar la vista atrás no sirve para nada. Creérselo es la peor de las epidemias; tenemos ejemplos de ello en nuestro mundillo, con grandes compañías que han mordido el polvo, pero podemos observarlo en muchos otros medios, desde el cine hasta el fútbol.

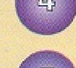
Pasemos al presente número. Este mes se ha impuesto como Megagame un tétrico título: Nightmare Creatures, y aparecen recomendados Unreal, House of the Dead, Snow Wave Avalanche, Gadget y Conflict: Freespace. Además de la segunda parte del reportaje sobre la feria E3, incluimos dos soluciones: la primera entrega de Commandos y El Legado del Tiempo. El mes que viene, más. ¡Hasta entonces!

La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre cada uno de los juegos que te presentamos. La encontrarás en todos los comentarios de nuestra revista.

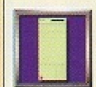

Nombre del juego y número de disquetes o de CD-ROMs que ocupa.


La compañía, el distribuidor, el número de jugadores que admite y el precio.


Valoraciones acerca de los gráficos (G), del sonido (S) y de la diversión (D).


La nota global, realizada sobre cien, que otorgamos al programa comentado.

Frase que destaca la parte más importante del juego y resume su espíritu.

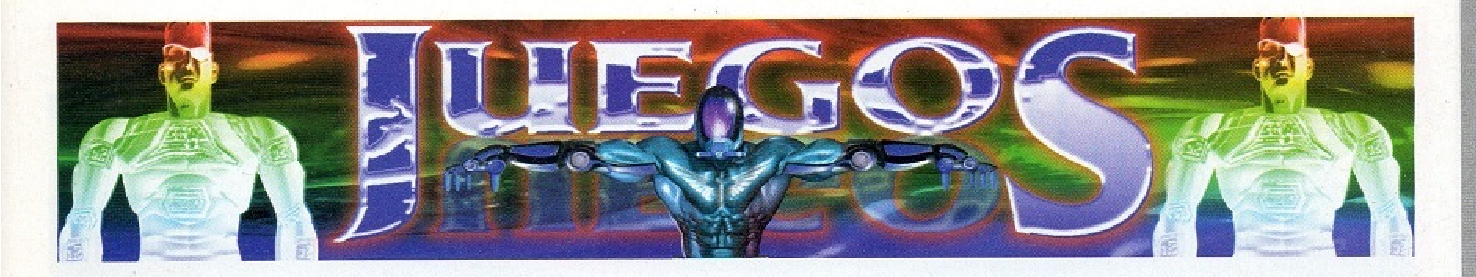

Tipo de procesador y velocidad mínima requerida en megaherzios.


Memoria RAM mínima requerida por el juego para su funcionamiento.


Tipo de tarjeta gráfica soportada por el juego comentado (VGA o SVGA).


Tamaño mínimo de disco duro requerido para la instalación en el ordenador.







Nightmare Creatures es una pesadilla convertida en juego. Se trata de un excepcional arcade en tres dimensiones en el que controlaremos a dos aguerridos personajes en un Londres del siglo XIX plagado de los más peligrosos y oníricos monstruos.

ÍNDICE

ESTE MES...



Nuestro juego del mes, Nightmare Creatures, es un espectacular arcade de acción en tres dimensiones. Disfruta de su demo jugable y un interesante *trailer* que te muestra su desarrollo.

Sabéis que nos gusta ofreceros los más espectaculares *trailers* de presentación y las mejores demos del momento. Desde la redacción procuramos innovar en lo que se refiere al CD-ROM y queremos mejorar algunas cosas del interfaz del mismo. Como sabemos que os gusta colaborar en la revista (secciones como SOS Mail o Hit Parade son inundadas de cartas todos los meses), nos gustaría que nos enviaseis ideas sobre qué añadir, comentarios acerca del diseño o todo aquello que se os ocurra para mejorar el CD. Por favor, no nos envíes cartas pidiendo que metamos esta demo o aquélla..., sino ideas constructivas. Si queréis colaborar, enviad vuestras misivas a:

PC Player "Ideas para el CD"
Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)



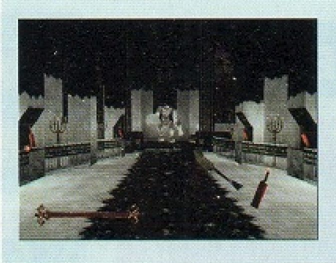
Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.





NIGHTMARE CREATURES

La demo jugable del excelente y tenebroso Juego del Mes de este número, Nightmare Creatures, te permite visitar la fase del cementerio de la versión final del programa con cualquiera de los dos personajes. Requiere ser instalada en tu disco duro, por lo que el lanzador del CD-ROM te conduce hasta el programa instalador propio de la demo. Además, podrás ver un interesante *trailer* que te introduce en la historia.





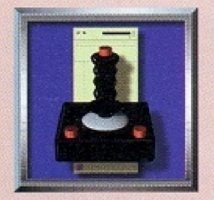

L E Y E N D A


Demo jugable desde el CD-ROM


Demo no jugable, visible desde el CD-ROM


Demo jugable que necesita disco duro.


Demo no jugable, visible desde el disco duro



FINAL FANTASY VII

Si el mes pasado te ofrecimos un vídeo de este excepcional juego programado por los señores de Squaresoft, con un fuerte aliento japonés, en esta ocasión te traemos su demo. Sin embargo, sólo si eres poseedor de una tarjeta 3Dfx podrás disfrutar de esta demo jugable del mismo. Requiere instalación en disco duro, por lo que el lanzador de demos te conduce hasta su propio instalador. Asegúrate de tener instalados los últimos *drivers* de 3Dfx para que la demo te funcione siempre correctamente.





X-COM INTERCEPTOR

Este simulador espacial está basado en la clásica saga espacial *X-COM*. Esta demo te enseña algunas de sus opciones más importantes. Requiere ser instalada en tu disco duro, de modo que el lanzador de demos te conduce hasta su instalador propio. Si te dice que tu versión de DirectX es diferente de la suya, no te procupes, ya que aun así funciona bien.







SNOW WAVE AVALANCHE

Este juego español parece más de consola que de PC. Se trata de un curioso juego de *snowboard*, y su demo es jugable desde el CD, siempre y cuando antes hayas ejecutado su fichero de configuración. El lanzador del CD-ROM te conduce hasta ambos ficheros ejecutables.





SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Hemos procurado hacer el CD lo más sencillo posible para que no te surja ningún tipo de problema. Si, aun así, necesitas la ayuda del servicio técnico, dirígete a los teléfonos situados más abajo. Debido al elevado número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente los pasos que te indicamos antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. Para que podamos prestarte la ayuda necesaria, cuando llames asegúrate de que tienes el ordenador delante, así como la demo que te falla y el número de la revista.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de
Lunes a Viernes: 12:00 a 15:00
Teléfono: 91 6614211
Fax: 91 6614386

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

Cuando, al introducir el CD, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar" o similar. Si estás en MS-DOS, asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén bien instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. En Windows 95 intenta releer el CD. Puede que, por problemas de transporte y manipulación, el disco esté dañado. En ese caso, envíanoslo directamente a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Óscar Casado)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para ti.

CONSEJOS PARA WINDOWS 95

- Cuando ejecutes nuestro CD, procura salir de todas las aplicaciones que tengas abiertas para liberar el máximo de memoria posible.
- La mayor parte de los programas para Windows 95 necesitan las librerías DirectX para funcionar. Si no las tienes todavía instaladas, en el directorio UTIL\DXSETUP del CD encontrarás la última versión junto a otras utilidades varias.
- Si tras cargar varias demos, el lanzador no responde, sal del él y ejecútalo de nuevo. Ciertas demos dejan información residente que no permite ejecutar otras.

CONSEJOS PARA MS-DOS

- Si la demo te da un mensaje de memoria insuficiente, configura adecuadamente tu CONFIG.SYS o tu AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa tipo QEMM o MEMMAKER.

CONTENIDO CD-ROM



UNREAL

En este *trailer* de presentación podrás ver las excelencias técnicas de este nuevo arcade tridimensional de los señores de Epic Megagames y GT Interactive. Se trata de un programa espectacular gráficamente, sobre todo si cuentas con una tarjeta aceleradora de gráficos 3D instalada en tu equipo.

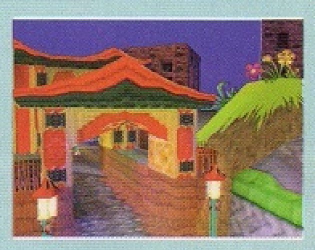




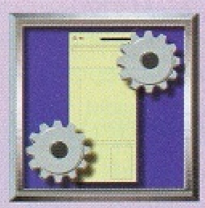


GEX: ENTER THE GECKO

Si el mes pasado te ofrecimos un salvapantallas con divertidas imágenes de este juego de la compañía Crystal Dynamics, ahora le toca el turno a la demo jugable. Eso sí, deberás tener una tarjeta aceleradora 3Dfx instalada en tu equipo. La demo requiere ser instalada en tu disco duro, por lo que el lanzador de nuestro CD-ROM te conduce hasta el programa adecuado.







WORLD LEAGUE SOCCER

Aunque requiere ser instalada dentro de tu disco duro, la demo de este simulador deportivo que nos trae Eidos no es jugable. El lanzador de demos de nuestro CD-ROM te conduce hasta el programa instalador de la misma. Podrás ver un partido celebrado por la máquina contra sí misma. No es mucho, pero servirá para que te hagas una completa idea del juego.





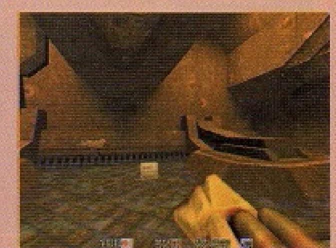
QII: THE RECKONING

Gracias a este excelente vídeo podrás disfrutar de las imágenes que muestran todas las novedades que aporta este disco de actualización del rey de los arcades tridimensionales *Quake II*, llamado **The Reckoning**. Diseñado por los chicos de Xatrix (verdaderos expertos en este terreno, pues cuentan en su haber con títulos de la gran calidad de *Redneck Rampage*), aporta nueva vida a tu arcade 3D favorito. No te lo puedes perder.









MI NOMBRE ES GEX, LAGARTO GEX

GEX, el encantador agente secreto, desafiante de la gravedad y adicto a la televisión, ha vuelto para evitar que Rez adquiera el control de las cadenas de televisión del país. ¡ Humor, delirio y jugabilidad garantizados !

Un universo totalmente en 3D permite a Gex desplazarse 360°. Una parodia de las grandes películas de Hollywood con unos niveles hyperdetallados

¡Más de 125 movimientos diferentes! Coletazos y lengüetazos, golpes especiales de Karate,...

Insólitos enemigos: Zombies, pirañas, calabazas asesinas, transistores gigantes, etc.

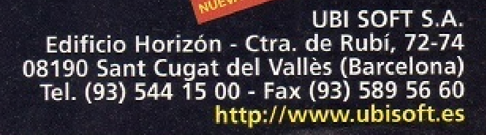
Abundantes pasajes secretos, bonus escondidos y niveles incógnitos.

GEX™ 3D
ENTER THE GECKO











CONTENIDO CD-ROM



M.A.X. 2

Si te gustan los mejores programas de estrategia, este curioso **M.A.X. 2** aporta a la vez estrategia en tiempo real y por turnos, según decidas tú mismo.



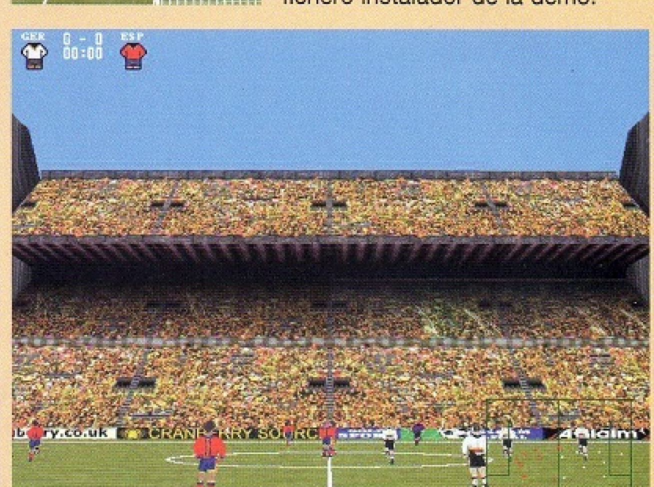
Este vídeo te muestra todas las novedades que aporta respecto a su predecesor, además de enseñarte algunas de las fases más avanzadas del mismo.





SUPER MATCH SOCCER

Seguimos con más demos de los muchos juegos de fútbol que pueblan el mercado. Éste está diseñado por Jon Ritman, creador del mítico Match Day de Spectrum. Requiere instalación en disco duro, por lo que el lanzador del CD-ROM te conduce hasta el fichero instalador de la demo.





MONSTER TRUCK MADNESS 2

La versión *trial* de la excelente segunda parte del conocido *Monster Truck Madness* te permite disfrutar de algunas de las opciones de este simulador automovilístico de Microsoft. Para poder disfrutar de la demo tienes que instalarla en tu disco duro, por lo que el lanzador te conduce hasta su instalador.





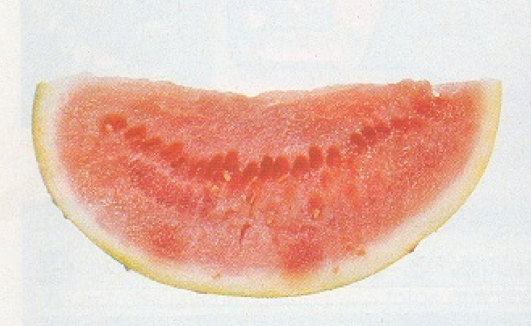


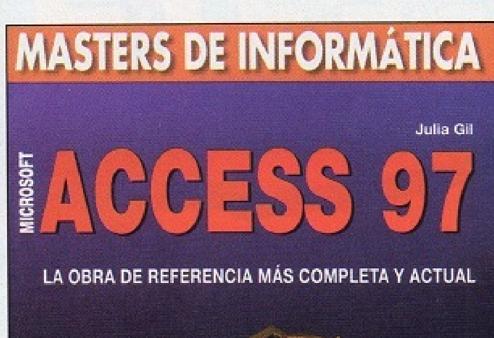
CONFLICT: FREESPACE

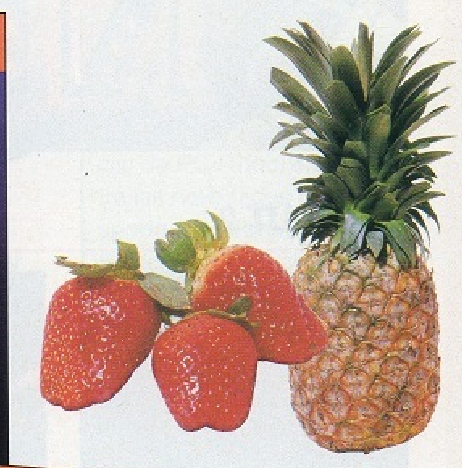
Si te gustan los simuladores espaciales, éste ha sido diseñado por los augustos creadores de *Descent*. Se trata de un juego excepcional. La demo tiene que ser instalada en tu disco duro, así que el lanzador te conduce hasta el fichero que se encarga de la misma. Importante: no funciona con ciertas aceleradoras 3D, pues no las detecta correctamente.







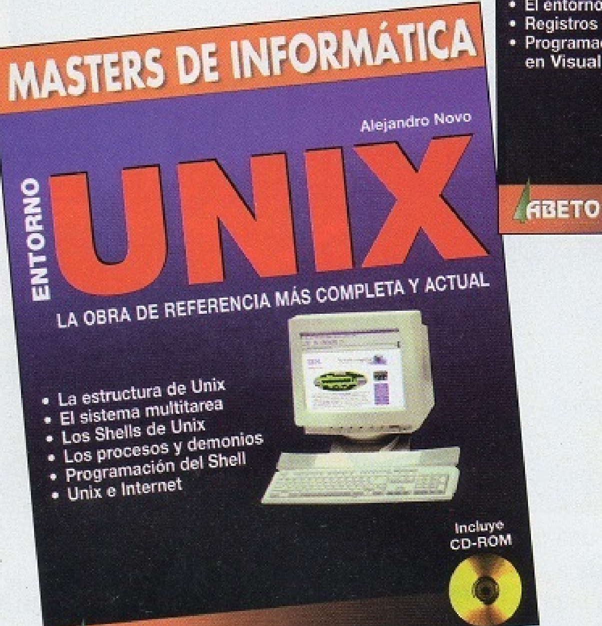




- Los objetos de Access
- Relaciones, consultas e informes
- El entorno Access
- Registros y campos
- Programación avanzada en Visual Basic



ABETO



MASTERS DE INFORMÁTICA

Jorge Burgos

MICROSOFT **VISUAL BASIC 5**

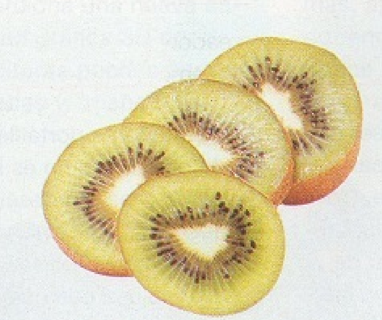
LA OBRA DE REFERENCIA MÁS COMPLETA Y ACTUAL

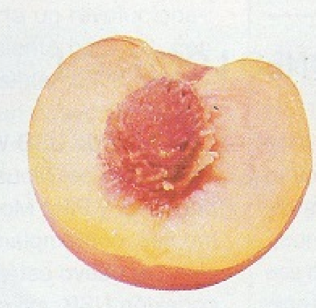
- El entorno de desarrollo
- La creación de controles con Visual Basic 5
- Los formularios
- La integración de ActiveX en programas VB
- Creación de programas MDI
- Los gráficos bajo Visual Basic
- Servidores y Clientes DDE y OLE

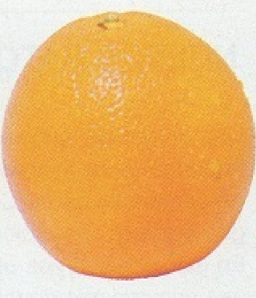
Incluye CD-ROM

ABETO editorial









Refresca tu ordenador

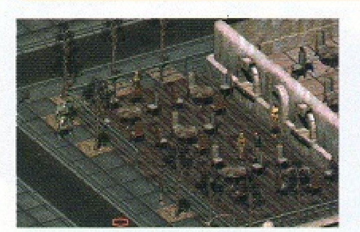


c/ Aragoneses, 7 • 28108 Alcobendas (Madrid) Tel.: (91) 661 42 11* • Fax: (91) 661 43 86

http://www.abetoed.es



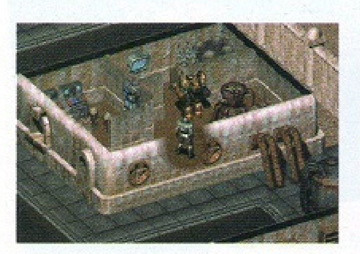
FALLOUT 2





Este gran juego de rol pronto dispondrá de una secuela, como es preceptivo y, por demás, se merece. Aunque, debido a cambios de distribuidora, la primera entrega no ha llegado hasta nosotros hasta hace unos tres meses, es más que posible que podamos disfrutar de la segunda en las próximas fiestas navideñas.

Como novedades más importantes encontramos que los gráficos son mucho más detallados, que el sistema de menús se ha adecuado al gusto de un mayor número de usuarios (el anterior era demasiado parecido al de los antiguos juegos de mazmorras) y que el protagonista puede realizar un mayor número de acciones.







A.J.I.A.

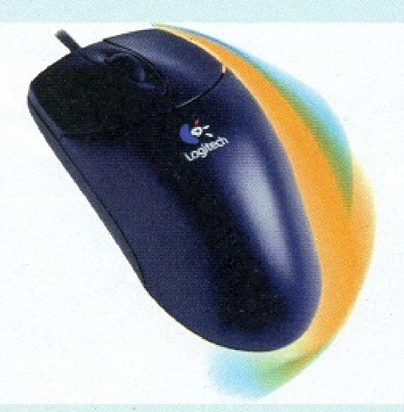
La Asociación de Jóvenes Informáticos de Alcobendas, una ONG que está dedicada a la difusión gratuita de la informática, anuncia la "Liga Española de Quake II", que se va realizar por Internet. Están buscando nuevos internautas para participar en sus próximos eventos (ya son unos 340 los que están apuntados...). Si quieres más información, acude a la siguiente dirección de Internet: **http://www.ajia.org/leq2/**.

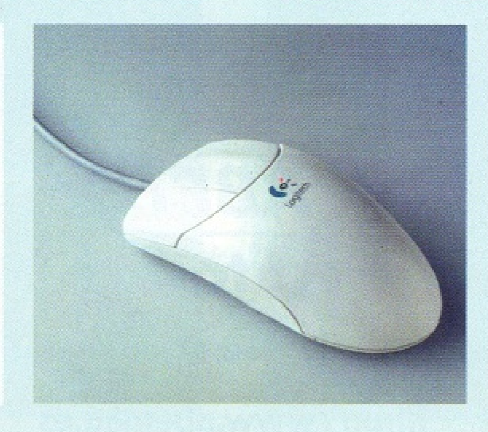
NUEVOS RATONES LOGITECH

Una de las compañías más importantes en la creación de periféricos para PCs sigue con sus aportaciones. En esta ocasión nos ofrece una nueva gama de ratones de avanzadas prestaciones.

Se trata de USB Wheel Mouse, Wheel Mouse para portátiles y Pilot Mouse. Como ves, contemplan la aparición del nuevo estándar de conexión USB, así como las necesidades de los usuarios de ordenadores portátiles. Por lo demás, como es habitual en la casa, no descuidan el aspecto y la ergonomía de sus periféricos. El diseño permite su uso con cualquiera de las dos manos.

USB Wheel Mouse, *plug and play* está especialmente indicado para Windows 98. Wheel Mouse para portátiles es de reducido tamaño; Pilot Mouse es un ratón de tres botones de bajo precio.







JAGDVERBAND '44: SCREAMING EAGLES



Si te gustan los simuladores de vuelo, este nuevo programa de los chicos de Hammer Technologies te sorprenderá. Se trata de una de las compañías españolas que están contribuyendo activamente al excelente estado del software de entretenimiento patrio.

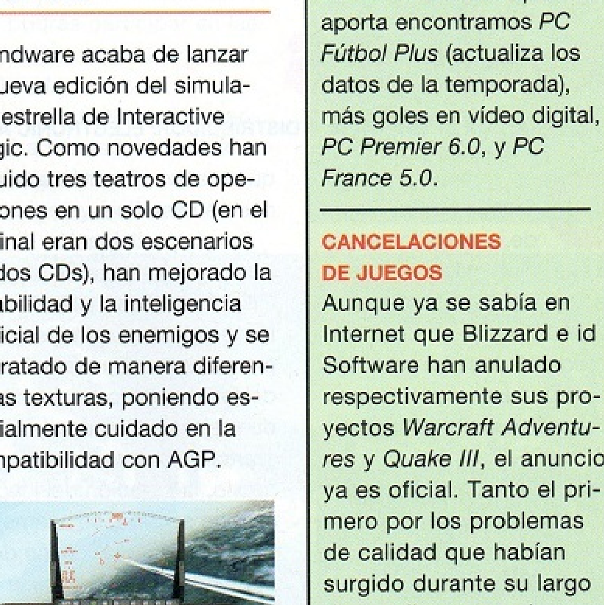
Tras su excelente simulador de *snowboard Snow Wave Avalanche*, presentan un título basado en la más conocida escuadrilla de la Luftwafe (la aviación militar alemana), que tuvo una destacada intervención en la segunda Guerra Mundial.

Como puedes ver por las fotos que acompañan esta reseña, los modelos 3D de los aviones son bastante atractivos. Si logran que se mueva adecuadamente y mantienen su política de bajos precios, nos encontraremos ante un título que encandilará a los seguidores de este género.



IF-22 V.5

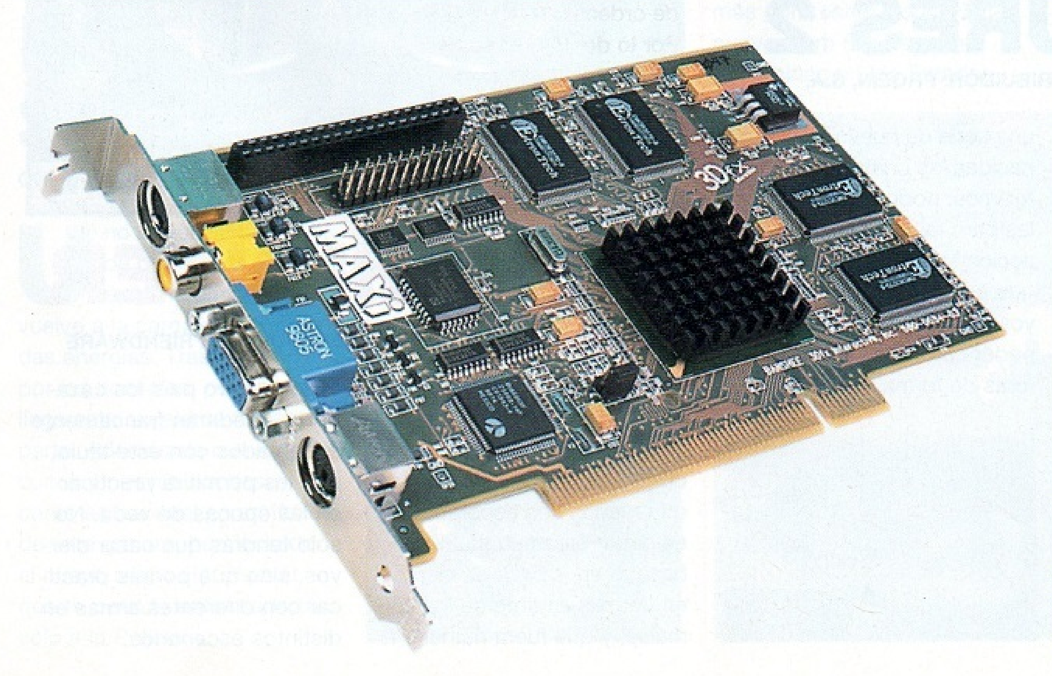
Friendware acaba de lanzar la nueva edición del simulador estrella de Interactive Magic. Como novedades han incluido tres teatros de operaciones en un solo CD (en el original eran dos escenarios en dos CDs), han mejorado la jugabilidad y la inteligencia artificial de los enemigos y se ha tratado de manera diferente las texturas, poniendo especialmente cuidado en la compatibilidad con AGP.





MAXI GAMER PHOENIX

Dentro de poco la primera tarjeta en disponer de VooDoo Banshee será una realidad. La **Maxi Gamer Phoenix** de la compañía francesa Guillemot ha sido la elegida para incorporar este poderoso *chip* que pone a nuestra disposición la compañía VooDoo Graphics. Esta nueva tarjeta proporciona una nueva capacidad gráfica 3D donde las texturas pueden ser renderizadas y "mapeadas" a tiempo real en superficies geométricas para crear efectos como reflexiones. Además, aporta un revolucionario rendimiento bajo 2D, con lo que posiblemente se convierta en un nuevo estándar.



BREVES

EXTENSIÓN 2

Dinamic Multimedia está acabando **Extensión 2**, la segunda actualización oficial de *PC Fútbol 6.0*. Entre las novedades que aporta encontramos *PC Fútbol Plus* (actualiza los datos de la temporada), más goles en vídeo digital, *PC Premier 6.0*, y *PC France 5.0*.

CANCELACIONES DE JUEGOS

Aunque ya se sabía en Internet que Blizzard e id Software han anulado respectivamente sus proyectos *Warcraft Adventures* y *Quake III*, el anuncio ya es oficial. Tanto el primero por los problemas de calidad que habían surgido durante su largo desarrollo, como el segundo para concentrarse en la creación de *Quake Arena* (sólo para modo multijugador), demuestran que las compañías cada vez intentan cuidar más sus productos para adecuarse a los gustos de los usuarios.

SIERRA SPORTS

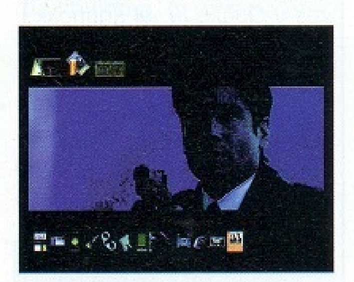
El nuevo sello deportivo de Sierra ha anunciado su primer gran acuerdo. Junto a la PGA (la organizadora del campeonato americano de golf del mismo nombre), ha creado PGA Interactive, cuyo primer título será *PGA Championship 99 Edition*, que incluirá un modelo "renderizado" del campo Sahalee Country Club, lugar donde se celebra la edición del 98. Otros títulos futuros serán *Grand Prix Legends*, *Football Pro 1999*, *Baseball Pro 2000*, *Basketball Pro 1999*, *Nascar Racing 1999*, *Fantasy Sports* y *Trophy Bass 3D*.



X-FILES

COMPAÑÍA: FOX INTERACTIVE ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

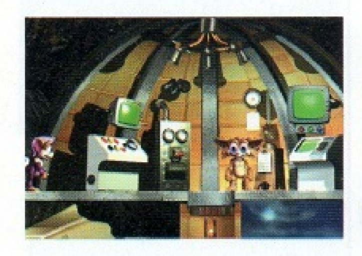
Después de haber visitado la pantalla grande, una de las series de televisión más exitosas de los últimos tiempos nos va a hacer una visita en los PCs. *Expediente X* se ha convertido en una emocionante aventura gráfica en la que tienes que resolver los más alucinantes misterios.



Con la participación de los dos protagonistas de la serie, Gillian Anderson y David Duchovny, encontrarás en el producto un abundante uso del vídeo; no podía ser de otra forma, viniendo el programa de donde viene. De hecho, la creación del juego, en este sentido, se asemejó bastante a la realización de uno de los capítulos de la serie. La calidad de los gráficos es muy elevada, y la dificultad del juego, al parecer, estará muy ajustada.



Si los programadores, como esperamos, no se han dormido en los laureles, confiando en el éxito seguro del título, merced a la enorme publicidad previa con que cuenta, podremos disfrutar de un gran programa. Buenas noticias, en definitiva, para los amantes de las aventuras gráficas y para los forofos de la serie de televisión.

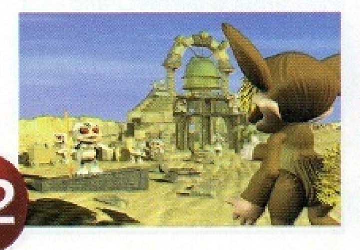




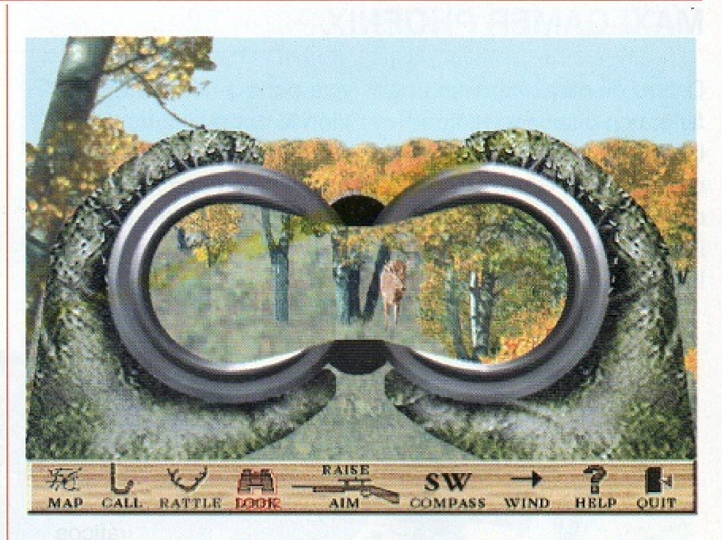
CREATURES 2

COMPAÑÍA: MINDSCAPE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Si bien Warner sacó la primera entrega de este juego, ahora retoma el proyecto Mindscape. Aunque la primera entrega tuvo poco éxito en nuestro país, en Inglaterra fue todo un número uno. En el programa debemos cuidar una serie de huevos. Una vez nacidas las criaturas de los mismos, podremos controlarlas para realizar diversas acciones. Un buen detalle es que podemos bajarnos nuevos huevos de Internet para poder controlar nuevas criaturas de forma gratuita.







DEER HUNTER

COMPAÑÍA: WIZARDWORKS ● DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE

Que los americanos son capaces de hacer juegos de cualquier cosa está claro. Lo que menos nos esperábamos es que crearan un título basado en la caza de ciervos en un país amante de los animales, y que fuera número 1.

En nuestro país los cazadores quedarán francamente encantados con este título, que les permitirá practicar en las épocas de veda. No sólo tendrás que cazar ciervos, sino que podrás practicar con diferentes armas en distintos escenarios.

COLIN MCRAE RALLY

COMPAÑÍA: CODEMASTERS ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Si te gustó *Toca Touring Car*, los señores de Codemasters están a punto de finalizar la programación de la versión de PC de **Colin McRae Rally** (ya salió a la calle hace un par de meses en su versión para Sony Playstation). Se trata de un juego de carreras de coches en la modalidad de rallies, basado en la figura del campeón inglés Colin McRae, que ganó el pasado campeonato mundial con la marca Subaru.

El juego es muy espectacular gráficamente, sobre todo si empleamos una tarjeta aceleradora 3D para mostrar los distintos vehículos y escenarios en pantalla. Éstos se basan en las marcas y circuitos reales del campeonato oficial, con lo que podrás participar en las diferentes carreras con tus coches favoritos.

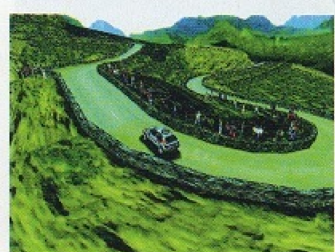
Todo un título que encandilará a los seguidores de los programas de carreras de coches y similares.





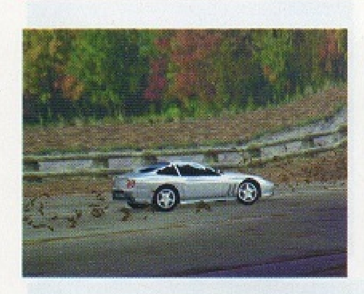












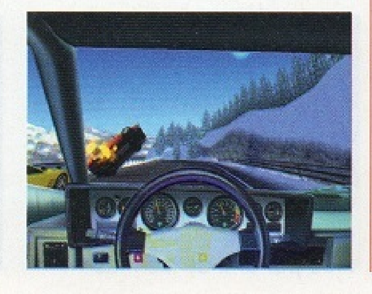


NEED FOR SPEED III

COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS ● DISTRIBUIDOR: E. ARTS

Uno de los simuladores de carreras que más éxito ha cosechado vuelve a la carga con renovadas energías. Tras su paso por las consolas, por fin nos llega esta excelente tercera parte. Además de nuevos circuitos y nuevos coches, como es habitual en un título de este género, han incluido el nuevo modo Hot Pursuit, que te permite enfrentarte tú solo a la Policía...

La calidad de los gráficos es muy elevada; la música, por su parte, acompaña de forma inmejorable la trepidante velocidad del título.



NAM

COMPAÑÍA: GT INTERACTIVE ● DISTRIBUIDOR: NEW SOFTWARE

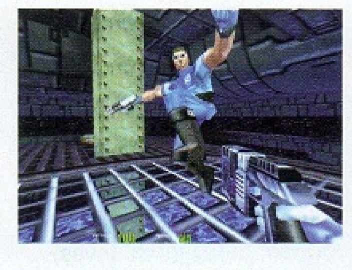
Los creadores del conocido *Blood* atacan de nuevo con un arcade tridimensional en el más puro estilo *Doom*. Este nuevo **Nam** (así es como denominan en los Estados Unidos la Guerra de Vietnam) está ambientado en el sangriento conflicto que marcó a varias generaciones de americanos y acabó en la estrepitosa derrota del imperio más poderoso de este siglo.

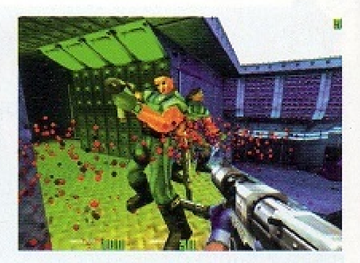


PREVIEW

SIN

COMPAÑÍA: ACTIVISION ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.





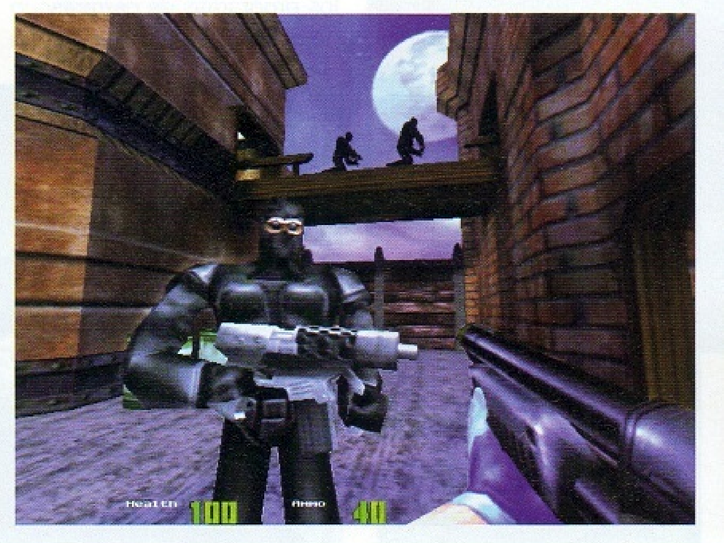
Otro arcade tridimensional, en esta ocasión mezclado con unos irreprochables toques de aventura que enriquecen el resultado final.

Tras los pasos de *Quake II*, los gráficos futuristas te sumergirán en la acción.

Por lo visto, no se cansan de ofrecernos arcades tridimensionales, aunque por lo menos se han decidido a enriquecerlo enormemente con nuevas aportaciones, venidas en esta ocasión del siempre recurrente mundo de las aventuras.

Los aficionados al género tendrán una nueva ocasión de acercarse a él, y los que no han sido todavía cautivados por él encontrarán en este título nuevos alicientes.







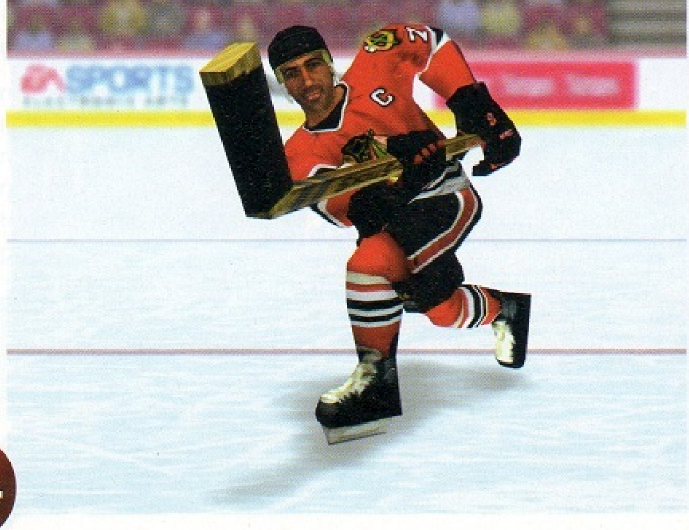


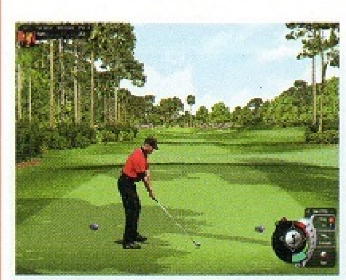


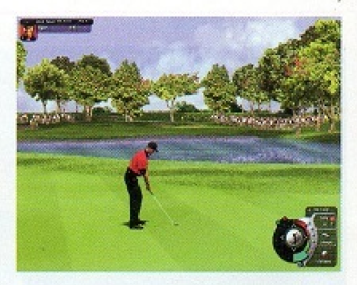
NHL '99

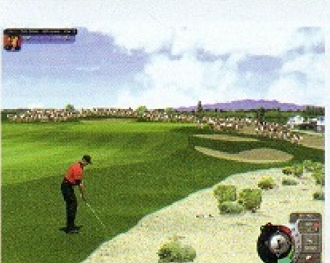
COMPAÑÍA: EA SPORTS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

La división deportiva de Electronic Arts sigue en en la brecha. En esta ocasión se trata de la nueva edición de su clásico simulador de Hockey sobre hielo, *NHL*. Si cuentas con una tarjeta aceleradora de los gráficos tridimensionales, los de este programa lograrán impresionarte. No se trata de un deporte demasiado conocido en nuestro país, pero las características de este producto lo acercarán al gran público.













TIGER WOODS '99

COMPAÑÍA: EA SPORTS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

En el campo de los simuladores deportivos, Electronic Arts no se rinde fácilmente. Si bien ha perdido la licencia de la saga PGA en beneficio de Sierra Sport, se ha decidido por una de las más figuras más conocidas de este deporte en los Estados Unidos. El golf, como sabes es un deporte de elite, pero puedes acercarte a él lo más posible gracias a simuladores de una calidad indiscutible, como el presente.

WILDERNESS MISSIONS

COMPAÑÍA: BLUE BYTE ● DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE

Nuevas misiones para un título peculiar: *Incubation*. Se trataba de un título de estrategia futurista por turnos en el que tenías que acabar con los sempiternos extraterrestres.

Aparte de las misiones y las características nuevas, que alargan la vida del producto, lo más interesante del mismo es el editor de niveles, gracias al cual puedes crear un juego a tu medida.











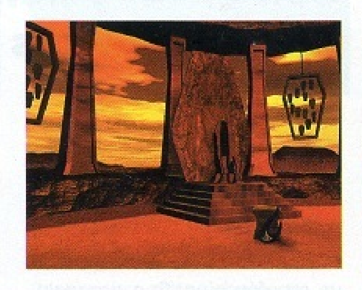


ST: SECRET OF VULCAN FURY

COMPAÑÍA: INTERPLAY ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

La saga espacial por excelencia, Star Trek, parece no tener fin, gracias, sobre todo a las legiones de seguidores con los que cuenta a lo largo de todo el mundo conocido.

Esta vez se trata de una excelente aventura gráfica que promete muchas horas de diversión a los *trekkies* de toda la vida y a los reciclados en fechas cercanas. Basado en los personajes de la serie original, muchos de los cuales han sido convenientemente "renderizados" para el producto, su calidad gráfica es considerable. Si la historia acompaña, no podremos perderlo de vista.



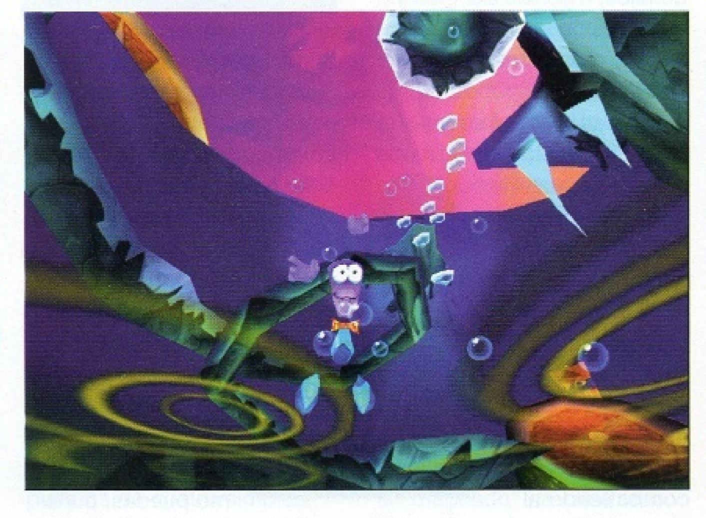




TONIC TROUBLE

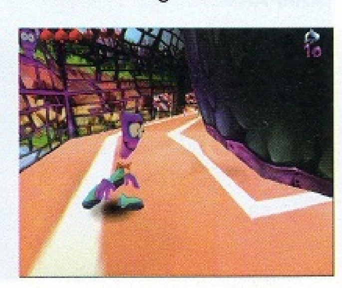
COMPAÑÍA: UBI SOFT ● DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

Ubi Soft sigue demostrando que son unos profundos conocedores de las tarjetas 3D (su compañía hermana, Guillemot, distribuye varios modelos de 3Dfx) y cada nuevo juego que sacan al mercado es un dechado de virtudes técnicas. Es el caso del presente **Tonic Trouble**, un juego de plataformas 3D al estilo de *Croc* o *Gex 3D* , pero que eleva hasta altas cuotas las cualidades técnicas de los programas de este género.



El objetivo del protagonista (una mascota al estilo del conocido Rayman), es rescatar a su novia de las garras del malvado que la secuestró. Saltando por las plataformas y utilizando los objetos que encontremos por el camino, deberemos resolver nuestra, en verdad, difícil misión.











NIGHTMARE CREATURES

Londres ha sido tomado por una horda de monstruos y demonios. Sólo existe un modo de acabar con ellos, y consiste en eliminar al ente que los haya invocado.



El personaje que ha despertado el furor de los peores seres del Averno es el infame científico Adam Crowley. Se trata de un nuevo caso de sabio que lleva su afán científico demasiado lejos, más allá del bien y del mal, con el consiguiente beneficio de lo más oscuro de las tinieblas.

Así, desea crear superhombres y sólo consigue despertar a los monstruos de las pesadillas de su sueño milenario. Sólo dos héroes como Ignatius Blackward, un monje de Dios que viaja por el mundo combatiendo al diablo, o Nadia F., hija de un prestigioso historiador experto en sociedades secretas y misterios, serán capaces de hacer frente y acabar con la

RECOMENDADO



horda de monstruos, demonios y demás seres del infierno que asolan el brumoso Londres del siglo XIX.

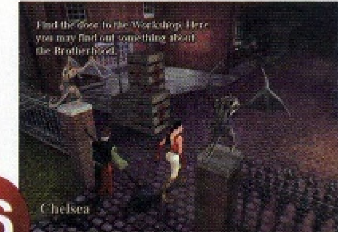
Ambos cuentan con diferentes armas (Ignatius con un cayado y Nadia con una espada), pero al final el programa se comporta al estilo de juegos clásicos como *Fighting Force* de Eidos; es decir, tienes que dar, como puedas, puñetazos y patadas a diestro y siniestro contra los monstruos en un ambiente tridimensional que, eso sí, está bastante cuidado.

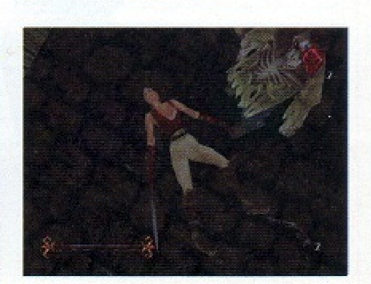
Así, recorreremos no sólo los distintos barrios de Londres, sino también lugares como el cementerio, las catacumbas y demás sorpresas que va ofreciendo el juego a lo largo de tu camino.

Éstos están diseñados perfectamente, con todo lujo de detalles. Eso sí, debemos decir que se trata de un juego bastante más sangriento y violento que el antes mencionado. Al atacar a los monstruos saldrá bastante sangre de sus cuerpos, lo que, como el nombre del juego indica, puede producir pesadillas.

Podrás cortar brazos, piernas, cabezas... lo cual, la verdad, es bastante divertido. Enemigos hay de todos los tipos, desde zombies a gárgolas voladoras, gigantes con varios brazos o mazacotes de carne infesta. Todos ellos tienen una cosa en común: quieren acabar contigo por todos los medios.

A lo largo de la aventura podremos ayudarnos de los diferentes objetos que encontremos en nuestro camino, como ampollas de energía,









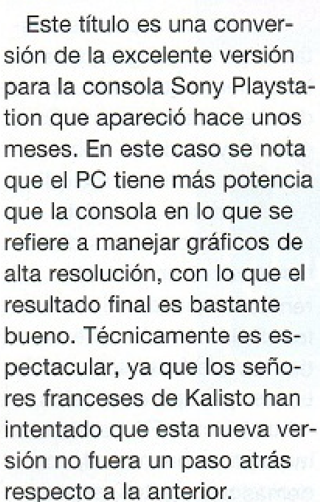


pistolones de una sola bala o bombas de mano que pueden explotar instantáneamente o al contacto con el enemigo. Como ves, no te faltarán armas para acabar con los malos de turno, en este caso repugnantes. Y por si acaso te pierdes, al pulsar la tecla correspondiente aparece un mapa al estilo del de *Doom*, el cual podrás mover, e incluso aumentar o reducir, con una opción de zoom.



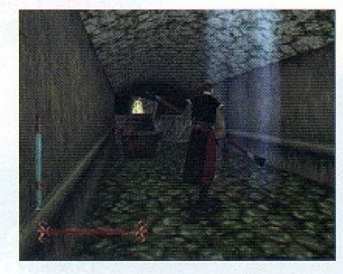


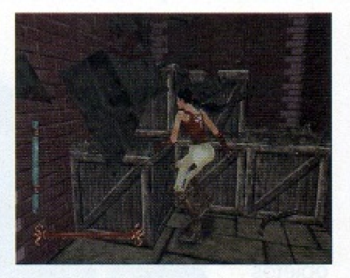
Este título es una conversión de la excelente versión para la consola Sony Playstation que apareció hace unos meses. En este caso se nota que el PC tiene más potencia que la consola en lo que se refiere a manejar gráficos de alta resolución, con lo que el resultado final es bastante bueno. Técnicamente es espectacular, ya que los señores franceses de Kalisto han intentado que esta nueva versión no fuera un paso atrás respecto a la anterior.



Los mejores modos gráficos los obtendrás, por supuesto, si tienes una tarjeta aceleradora 3D (se supone que está más optimizado para Extreme Power VR, aunque con el resto de tarjetas va





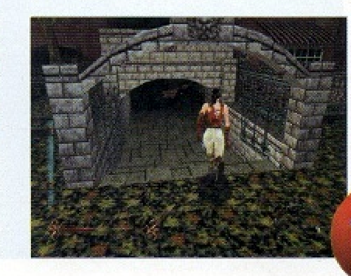


igual de bien...), aunque en modos de baja resolución vía software el programa se comporta con irreprochable corrección. Eso sí, de esta manera no obtendrás efectos como la niebla o las transparencias de las explosiones.

Gráficamente el programa es un dechado de virtudes. Al tratarse de un juego tridimensional, los programadores han intentado ofrecer el máximo número posible de polígonos en pantalla para obtener una mayor calidad, y a fe mía que lo han conseguido, aunque haya sido con unos cuantos trucos como el de los árboles de la primera fase. Si te acercas mucho a ellos comprobarás que están compuestos de cuatro simples polígonos; sin embargo, la textura aplicada es tan buena que parece circular. Si a esto le añadimos que se trata de un juego un tanto oscuro (transcurre de noche o en grutas y cuevas...), muchos posibles fallos se desvanecen entre esa oscuridad.

Otro pequeño truquillo es que no verás más de tres enemigos por pantalla (muchas veces ni dos, si exceptuamos pequeños personajillos como las ratas). Así, logran que el número de *frames* no baje al aumentar mucho los polígonos. Te preguntarás si esto no le quita jugabilidad al juego, pero la verdad es que no, ya que los enemigos están muy bien situados por el "mapeado" de cada fase.

Otro cantar son los enemigos de final de fase. Aquí sí que los chicos de Kalisto han metido polígonos en cantidades ingentes, lo cual se nota



ALTERNATIVAS



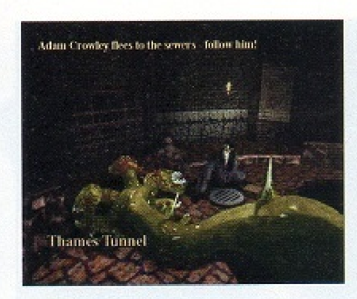
FIGHTING FORCE
Eidos•Proein, S.A.
Acción 3D en un juego orientado a la época actual.



DEATHTRAP DUNGEON
Eidos•Proein, S.A.
Parecido al anterior, pero en la época medieval.



DIE BY THE SWORD
Interplay•Proein, S.A.
Igual que el anterior, pero de bastante mayor calidad.







al ralentizarse un poco la acción en ocasiones. De todos modos, cualquiera de los dieciséis distintos niveles está lo suficientemente cuidado para que no puedas tener ninguna queja en este aspecto.

Otro detalle que destaca es la cuidada animación y la variedad de movimientos que poseen ambos personajes (según la caja, hay hasta veintiocho distintos, además del uso de objetos y poderes especiales). Aparte de los comunes puñetazo y patada, encontramos combos, es decir, combinaciones de movimientos que producen un ataque aún más espectacular.

Los primeros son sencillos (puñetazo, patada, patada, por ejemplo), pero para realizar los más complejos tendremos que ser unos virtuosos del teclado. Lo mejor es jugar con un *gamepad*, por las posibilidades que estos periféricos ofrecen para esta clase de juegos. Está especialmente indicado el conocido Sidewinder de Microsoft, pues nos permite controlar todas las opciones con su elevado número de botones. El golpe que más nos ha gustado es el que consigue partir a los zombies por la mitad, que habitualmente se consigue al atacar a cualquiera de ellos pulsando a la vez arriba y puñetazo.

Por otra parte, los vídeos de introducción están bastante cuidados, pero es una lástima que hayan sido comprimidos tanto, ya que la resolución no es la más agraciada. De todos modos, como tampoco afectan al desarrollo del juego, no pasa nada. Lo único que se echa de menos es que los menús no estén un poco más cuidados.

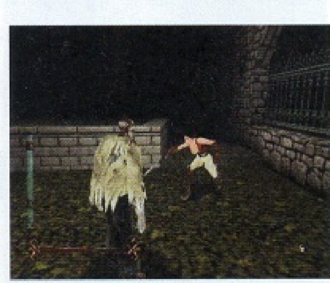
Otro de los aspectos destacables del programa es el tratamiento que se ha aplicado al apartado sonoro. Éste está muy cuidado, sobre todo en las distintas melodías (en el *website* de Kalisto puedes encontrar las distintas músicas en formato MP3), ya que las mismas están perfectamente adecuadas a cada fase, sobre todo en las que aparecen jefes.

Los efectos FX mantienen también un buen nivel, con explosiones, gritos, espadazos y demás sonidos bastante logrados. Voces hay pocas, como las que aparecen entre fase y fase (están en inglés), pero para este tipo de juegos no son necesarias.

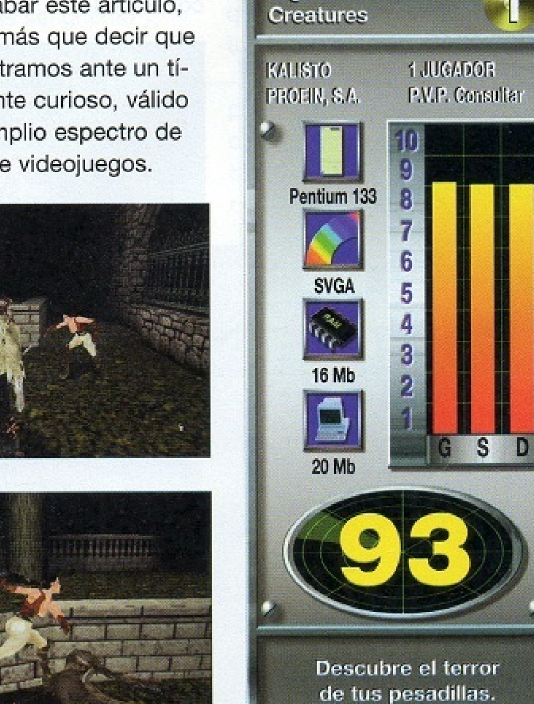
Para acabar este artículo, no queda más que decir que nos encontramos ante un título bastante curioso, válido para un amplio espectro de usuarios de videojuegos.

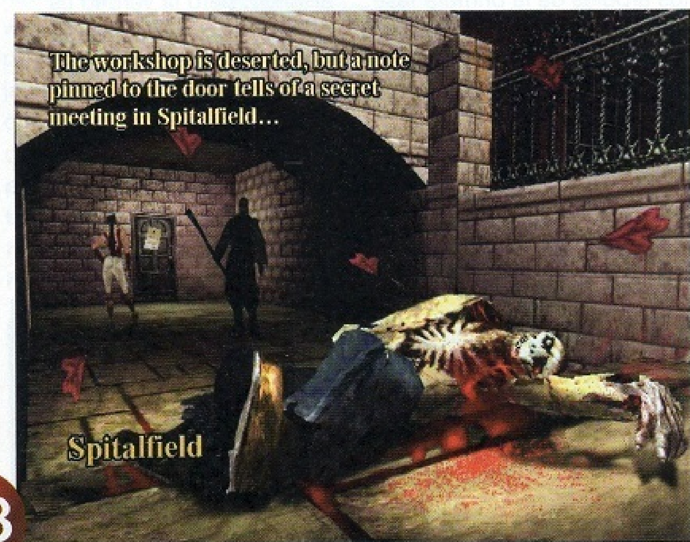
Su misión principal es entretener. Quizás no sea recomendable para los más pequeños por los monstruos que aparecen, pero como juego de acción es uno de los mejores de los últimos tiempos. Tres hurras por Kalisto, que demuestra que el software europeo no sólo no tiene nada que envidiar al norteamericano, sino que últimamente lo supera con creces en muchos aspectos.

E. Ruiz







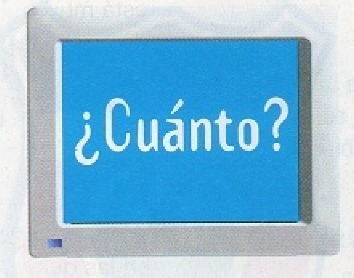




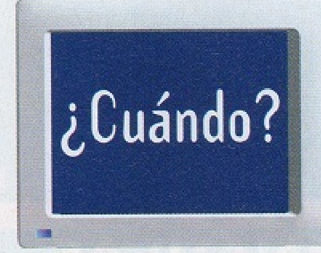
INTERNET ASEQUIBLE

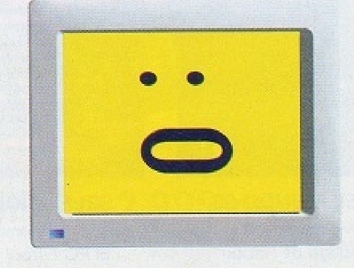










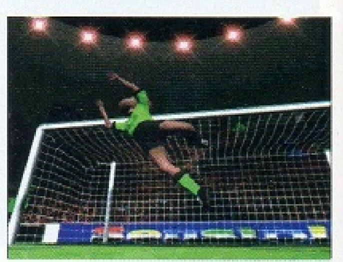


JUEGOS

SENSIBLE SOCCER 98

Al calor del Mundial de Francia han surgido multitud de juegos de fútbol, algunos tan lamentables como este Sensible Soccer 98, que apenas logra ofrecer una mínima talla.





A aquellos que recordamos *Sensible Soccer* como uno de los grandes clásicos de la simulación de fútbol, esta nueva versión, como las de años pasados, nos llenará de horror y odio hacia los programadores. El que fuera uno de los más divertidos títulos de este deporte al principio de los años 90 se ha convertido en un monstruo. Nos encontramos ante el que posiblemente sea el peor juego de fútbol del año y uno de los peores de la historia del género. Una auténtica aberración para los amantes de los buenos juegos.

Para comenzar, el vídeo de presentación. Si hemos visto la presentación de **Fifa 98**, quedaremos absolutamente defraudados. Ya se sabe, las comparaciones son odiosas. Si no lo hemos visto, sólo nos parecerá malo.

Pero ahí no está lo peor.

A la hora de escoger juego disponemos de las opciones habituales. Jugar un partido amistoso, una liga y, cómo no, un mundial. Podremos escoger un equipo o crear el nuestro. Leer los nombres de los jugadores ya da mala espina, pues en lugar de usar los nombres auténticos, lo cual exige pagar derechos, han optado por colocar los mismos nombres variando tan sólo una vocal. Resultado: jugadores llamados Bobeto y cosas así.

Pero el momento de la verdad no es éste. El juego puede tener defectos de forma pero si responde correctamente a la hora de jugar, el resto es secundario. Ahí es donde no funciona. Sorprende observar cómo hoy en día, cuando están tan generalizadas las tarjetas aceleradoras de 3D, un juego tenga unos gráficos 2D tan malos. Los jugadores son de un tamaño insignificante, sin el más mínimo detalle. Por si fuera poco, el movimiento y el juego no son muy destacables, a años luz de las posibilidades que se pueden realizar con *Fifa 98*.

La parte sonora no se puede decir que sea mejor. La voces digitales se limitan a algún comentario desafortunado de vez en cuando, como "Pase genial" y cosas así. La música es poco destacable y no aporta nada especial.

Como conjunto, el juego es tan espantoso como en cada uno de sus apartados individuales. Este programa sólo vale para gastarle una broma a alguien comprándoselo, pero jamás para jugar con él. Ni regalado.

A. J. NOVILLO





ALTERNATIVAS



COPA DEL MUNDO 98
EA Sports•Electronic Arts
El mejor juego de fútbol de toda la historia.



SELECCIÓN ESPAÑOLA
Dinamic•Dinamic
El *PC Fútbol* de toda la vida, basado en la selección española.

JUEGOS

UNREAL

Si disfrutas con los juegos muy trabajados, éste es lo que buscabas. Encontrarás complejos escenarios, crueles enemigos y, sobre todo, unos excelentes efectos visuales.



Se trata, sin duda, de uno de los juegos más esperados de los últimos tiempos. Durante meses hemos oído hablar acerca de sus múltiples virtudes, pero no acabábamos de verlo en las pantallas de nuestros PCs. Por fin, se ha hecho realidad y en vista de los resultados se puede afirmar que la espera mereció la pena.

En realidad no es más que un *shooter* tridimensional como tantos otros que se pueden encontrar en el mercado. Lo único que destaca a este juego sobre los demás es el extensivo uso de efectos visuales. En efecto, **Unreal** presenta unos decorados impresionantes, repletos de animaciones y de efectos de luz y color.

RECOMENDADO





El juego comienza en el interior de una nave de transporte de prisioneros que se acaba de estrellar en un planeta desconocido. Su misión consistía en trasladar a varios presos, entre los que te encuentras tú, a otro penal. Poco después del desafortunado accidente, te das cuenta de que eres el único superviviente y de que el planeta en el que te has estrellado se encuentra invadido por extraños alienígenas con muy malas intenciones. Lo único que puedes hacer es intentar escapar de este mundo hostil y, de paso, conseguir tu libertad. Por fortuna, no estas sólo. Los pobladores del planeta, que están siendo explotados por los invasores, te echarán una mano de vez en cuando.

Curiosamente el primer nivel no presenta enemigo alguno, algo inusual en este tipo de juegos. En un principio se piensa que se ha hecho así para que el jugador se acostumbre al entorno y practique los movimientos de los que dispone el protagonista. Pero enseguida uno se da cuenta de que es un nivel especialmente diseñado para mostrar las posibilidades del motor del juego. En él puedes ver la mayoría de los efectos que aparecerán en el resto de los niveles.



Entre todos los efectos destacan los basados en la iluminación. Los creadores de **Unreal** han demostrado sobradamente que la mejor forma de crear un ambiente determinado es jugando con las características de la luz. Cambiando la intensidad, el color y el alcance de distintas fuentes de luz se puede llegar a crear imágenes especialmente espectaculares.

Además, la iluminación no sólo afecta a los decorados, sino que también modifica el aspecto de los personajes. Este efecto ya aparecía en *Quake 2*, pero en este juego está más logrado. Asimismo, los disparos y las explosiones afectan a los decorados. Gracias a ello se consigue una sensación de realidad que no habíamos tenido la oportunidad de ver antes.

También se ha hecho un intensivo uso de transparencias y reflejos. Verás muchos cristales con distintos grados



de transparencia y pantallas semiopacas que desprenden luz. Por otro lado, hay suelos pulidos que reflejan todo lo que se encuentra a su alrededor. Pero, como no hay nada perfecto en este mundo, verás fallos de bulto. Por ejemplo, si miras hacia abajo cuando te encuentras situado en uno de estos suelos, ves tu reflejo, pero no tus pies. Sin embargo, sí puedes ver reflejadas las suelas de tus botas. En cualquier caso es un pequeño fallo sin mayores consecuencias que no estropea, ni mucho menos, el espléndido trabajo que han realizado los chicos de Epic MegaGames y Digital Extremes.







Otro efecto muy interesante y vistoso es el logrado con los distintos fluidos que aparecen. El agua y la lava muestran unas imprescindibles hondas que se desplazan a lo largo de la superficie. Una de las cosas que más llama la atención es que el efecto también se ha añadido a algunos charcos de sangre, proporcionándoles con ello un aspecto realmente desagradable.



Un aspecto muy trabajado es el modo multiusuario. Es posible jugar en red con o sin un servidor dedicado y se puede jugar con o sin *bots*. Por si no lo sabías, un *bot* es un jugador manejado por el ordenador que resulta ideal tanto para pasar un buen rato como para practicar el juego multijugador. Los *bots* se pueden configurar de forma individual y, además, existe una opción para que mejoren su juego según lo bien que lo vayan haciendo en el transcurso de una partida.

Hay cinco modos de juego multiusuario: Duelo a Muerte, Por Equipos, Cooperativo, Rey de la Colina y Duelo Oscuro. Los tres primeros son los habituales que se





suelen encontrar en este tipo de juegos. El último es un Duelo a Muerte (*DeathMatch* para los amigos) que se juega en un mapa especial y se basa en el contraste existente entre la luz y la oscuridad. El modo Rey de la Colina es muy curioso. En él, uno de los jugadores comienza siendo el rey y el que le mata pasa a ser el nuevo rey. Debes acabar el juego siendo el Rey de la Colina.

Lo mejor del programa son, como puedes ver en las imágenes que acompañan al texto, los gráficos. Los decorados están muy conseguidos, los modelos tridimensionales de los personajes son bastante buenos y la calidad de las texturas queda fuera de toda duda. Incluye muy buenos detalles, como las moscas que acuden a los cadáveres que, dicho sea de paso, están bastante mejor conseguidos que los de *Quake 2*.

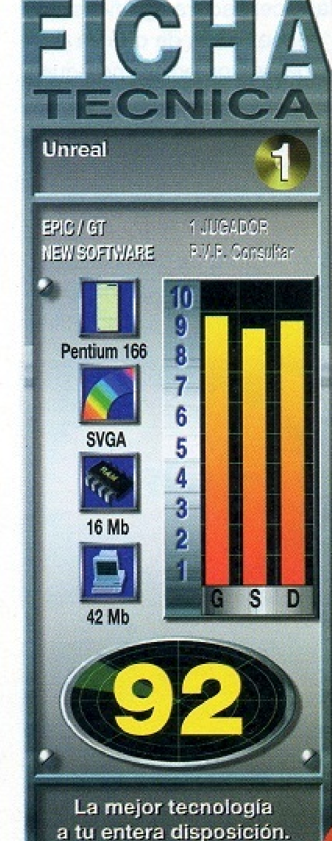
El sonido de **Unreal** está a la altura de las circunstancias. Buena y variada música, efectos de calidad y voces bien realizadas. En este apartado también se muestran buenos detalles, como el sonido de los cascotes resultantes de una explosión al golpear contra el suelo y el aire soplando en las alturas.



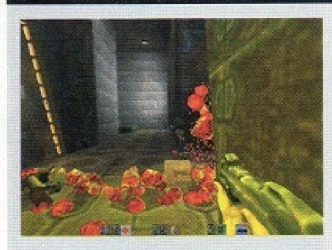


En definitiva, se trata de un excelente juego que desborda calidad por los cuatro costados y que colmará las expectativas tanto de los fans incondicionales del género como de los jugadores ocasionales que accedan a él. Además, dispone de un editor de mapas con el que podrás crear tus propios niveles de juego y que alarga en buena medida la vida del producto. No se puede pedir más.

F. DE LA VILLA



ALTERNATIVAS



QUAKE 2
id Software•Proein, S.A.
Clásico entre los clásicos de los juegos en tres dimensiones.



FORSAKEN
Acclaim•New Software Center
Bastante entretenido, posee unos efectos de luz increíbles.



TUROK
Acclaim•New Software Center
Al igual que el anterior, cuenta con unos gráficos espectaculares.

JUEGOS

MICROMACHINES V3

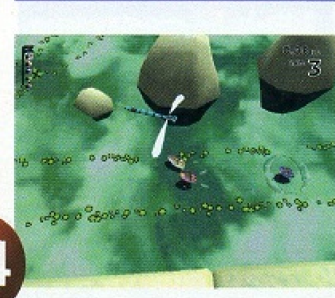
Una de las grandes sagas de la simulación de carreras de PC y consolas regresa a la acción en un trepidante juego 3D, más acorde con estos tiempos que corren.

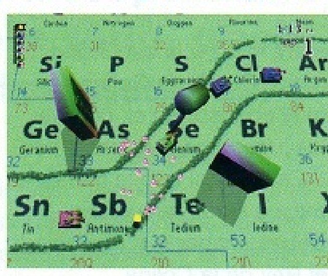
A pesar de que han pasado bastantes años desde que apareció el primer título de esta saga para las consolas Mega Drive de Sega, su sistema de juego sigue siendo lícito para las nuevas plataformas; eso sí, con los consabidos cambios técnicos, más adecuados a nuestros días.

Esto es lo que ha ocurrido con esta nueva edición de *Micromachines* denominada **V3**, que ya hiciera su aparición hace cerca de un año en su versión para la consola Playstation. La gran novedad respecto al original es que los gráficos en 2D se han pasado a 3D para uso y disfrute de las aceleradoras gráficas.

Si no sabes de qué va esta saga, te comentaremos que se trata de carreras basadas en los diferentes vehículos de la colección *Micromachines* de la juguetería Mattel. La curiosidad del título radica en que se trata de vehículos de tamaño minúsculo, con lo que las carreras transcurren





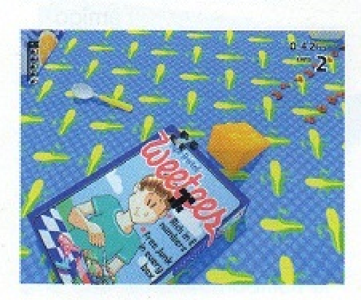


en sitios tan curiosos como la mesa de la cocina, el baño o una mesa de billar. Como es habitual, el número de opciones y tipos de competición es elevado, incluyendo desde los típicos campeonatos contra la máquina y carreras contra el tiempo, hasta un modo que permite hasta 16 corredores distintos en red sobre cuatro equipos diferentes.

Gráficamente el juego es bastante radical en sus diferentes etapas. Es una pena que un título que cuenta con unos gráficos espectaculares en sus circuitos (sobre todo si posees una aceleradora 3D), tenga unos gráficos en los menús en baja resolución, unas animaciones de los personajes bastante cutres y un vídeo de presentación tan comprimido que cada *pixel* parece ocupar un cuarto de pantalla. Eso sí, si pasas de los menús el juego es bastante correcto, con efectos de luz cuidados, cámaras 3D bien situadas y unos divertidos efectos.

El sonido, sin embargo, es otro cantar. Aunque las melodías generales no están mal, las voces de ánimo de cada personaje son de lo más normalito, y además tardan bastante en cargar del CD-ROM, ralentizando los menús. Por cierto, están en inglés, aunque los textos han sido traducidos al castellano.

El principal problema de este apartado es que durante las carreras no escuchas música alguna, lo que les resta emoción. No sabemos si es debido al juego o a nuestro equipo (en un directorio aparecen diversos MIDIs con canciones), pero nosotros no hemos escuchado



música durante las carreras, lo cual animaría bastante el juego.

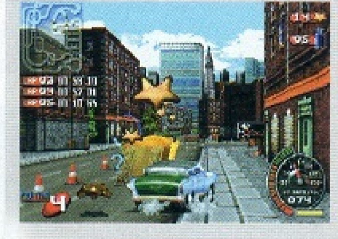
En resumen, es un título correcto que podía haber llegado a bastante más con un poco de esfuerzo por parte de los programadores.

D. GOZALO





ALTERNATIVAS



WRECKIN CREW
Telstar•Proein, S.A.
Un programa de coches que ya se ha quedado anticuado.



IGNITION
UDS•Virgin
Un juego de minicoches tremendamente divertido.

EXTREME TENIS

Silencio. Entre tu oponente y tú, sólo una red. La pelota sale de tu mano. Alzas el brazo y un obús parte de tu raqueta; sin embargo, el otro te lo devuelve. El partido ya ha comenzado.



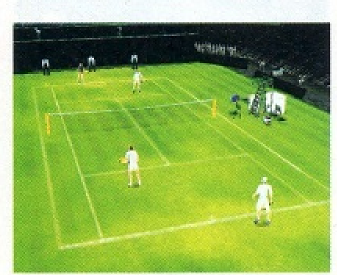


El tenis siempre ha estado unido a los programadores de Blue Byte, una empresa que nació a raíz de la creación de un simulador tenístico. Desde entonces, hace diez años, hasta ahora, ha cambiado mucho el panorama de los videojuegos.

Extreme Tenis es un simulador que cubre la gran mayoría de los aspectos del tenis, con gran variedad de golpes y cuatro diferentes terrenos de juego. Está realizado íntegramente en 3D, por lo que notarás un considerable aumento de velocidad en el caso de que tengas una aceleradora gráfica 3D.

Hay varias posibilidades de juego. Para ir conociendo el programa y los controles del mismo, tienes una opción de entrenamiento en la que una máquina te va lanzando pelotas para que las devuelvas. Tiene doce programas diferentes, lanzando la pelota de diferentes maneras y a diferentes lugares en cada uno de ellos. Una vez que controlas suficientemente al jugador, puedes intentar enfrentarte al ordenador en un individual, donde podrás escoger entre diferentes jugadores como representante virtual o contrincante. También te puedes enfrentar a otra persona, en el mismo ordenador o a través de una red local. Incluso puedes conectarte a un servidor en Internet para disputar una liga mundial...

Si dispones de un amigo cerca, podéis retar al ordenador en un partido de dobles, o bien a otra pareja humana. No existe la posibilidad de que una sola persona juegue contra el ordenador en dobles, teniendo un compañero controlado por el ordenador.

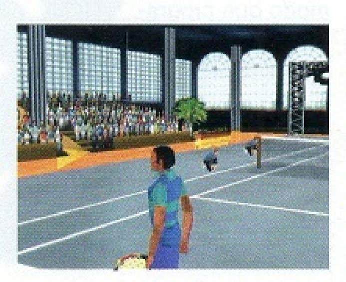




Una vez que hayas ganado varios partidos, te encontrarás perfectamente preparado para crear tu propio jugador e ir a por la victoria en algún torneo, o bien intentarlo en una competición seria para ir a por todas en una temporada completa.

La simulación es bastante buena, dando un gran realismo al programa, con una dificultad muy bien medida. Es fácil comenzar a jugar, pero dominar la pelota completamente necesitará grandes dosis de entrenamiento.

El control no es demasiado complicado, a pesar de la gran cantidad de golpes de que dispones. Tienes ocho posibles golpes para devolver la pelota, desde uno normal hasta uno cortado, pasando por una bola "liftada", un globo o diferentes efectos a derecha e izquierda. El otro factor que decide cómo sale la bola es tu posición respecto a la misma en el momento del golpe. Es posible también manejar al jugador a través de un *joystick*, pero se echa en falta poder usar el ratón para desplazarlo por la pista.



En definitiva, se trata de un buen simulador, con algunas cosas que mejorar, pero que te proporcionará muy buenos ratos, aunque en algunas ocasiones habrá puntos que se hagan eternos (aun así, como en el tenis real).

A. VEGAS

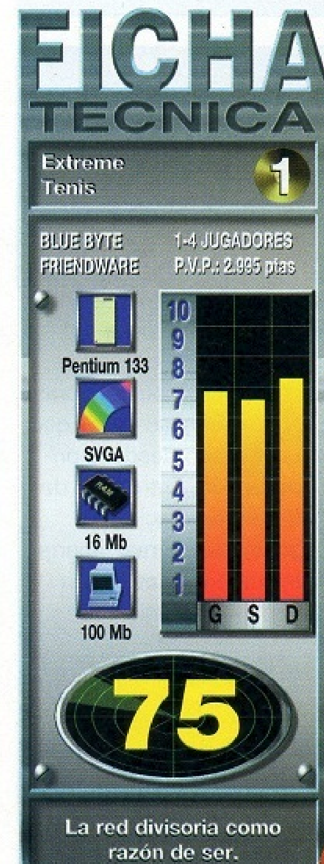
ALTERNATIVAS



ROLAND GARROS '98
Microids•El Mundo Multimedia
Un excelente simulador basado en el famoso Open francés.



TIE BREAK '98
Hammer•Hammer
Un interesante juego español de tenis en tres dimensiones.



M.A.X. 2

Tras haber sido admitidos en la Concordia, los problemas de los humanos no han hecho más que empezar, pues ahora van a tener que enfrentarse a una poderosa raza alienígena.



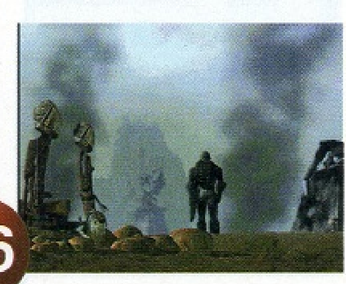
De la mano de Interplay nos llega la segunda parte de *M.A.X.*, un curioso juego de estrategia ambientado en el espacio. La nueva versión incorpora una serie de mejoras que lo convierten en un producto muy interesante para los aficionados al género.





Sin embargo, no llega a alcanzar la gran calidad de alguno de sus competidores.

Muchas son las cosas que han cambiado desde la primera versión. Entre ellas destaca la incorporación del juego en tiempo real, aparte de los modos "Basado en Turnos" y "Movimientos Simultáneos" disponibles en su antecesor. Un aspecto que ha mejorado notablemente ha sido el gráfico. El número de colores ha pasado de una profundidad de 8 *bits* a una de 16 *bits*; los terrenos están formados por imágenes "pre-renderizadas" en lugar de bloques de mapas de *bits* y, además, el ángulo de visión se puede modificar ligeramente. También se ha mejorado bastante el modo multijugador: se han añadido más de cuarenta unidades nuevas y se han incorporado otros dos tipos de terreno.



A todo lo anterior hay que añadir otros aspectos que facilitan considerablemente la tarea del jugador. Ahora puedes hacer listas de producción, de modo que programes la creación de unidades y te olvides de ello durante gran parte del juego. También permite el uso de múltiples puntos de ruta para las unidades. Gracias a ello se pueden programar las unidades para que, por ejemplo, recorran un camino determinado, ataquen un objetivo y las unidades que hayan sobrevivido tomen otro camino diferente para atacar un nuevo objetivo.

M.A.X. 2 incorpora hasta ocho cámaras espía que se pueden asociar a zonas del terreno. Se utilizan para controlar las zonas de interés mediante un pequeño monitor situado en la esquina superior izquierda de la pantalla.

Los gráficos del juego están muy conseguidos. Los diferentes terrenos son atractivos y variados y presentan un gran colorido. Las unidades y las construcciones no son tan vistosas, pero presentan una calidad más que aceptable. Sin embargo, las animaciones no están lo suficientemente bien realizadas. Por suerte no logran estropear el conjunto.

Los efectos de sonido crean una buena atmósfera. Todas las unidades generan sus sonidos particulares que quedan perfectamente complementados por la música ambiental. Incluso se pueden escuchar los pasos de los soldados cuando se desplazan sobre el terreno.

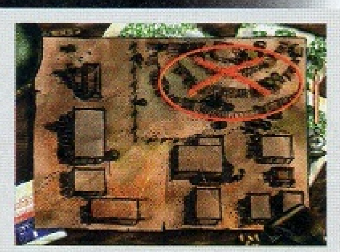
Un buen juego que puede colmar las expectativas de los seguidores de la estrategia más pura y de los incondicionales de la acción trepidante.

F. DE LA VILLA

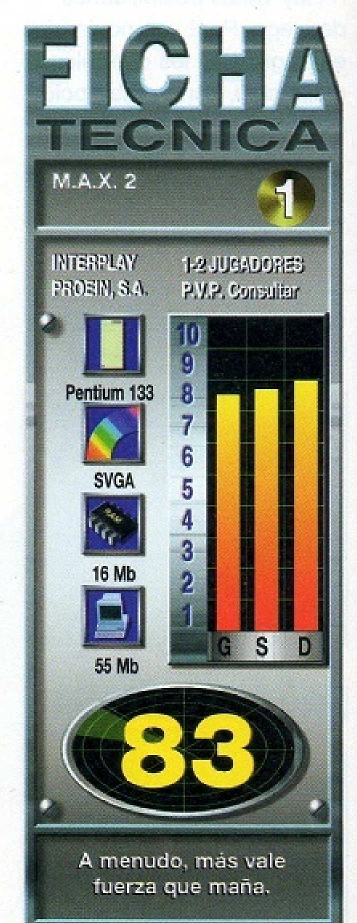
ALTERNATIVAS



K.N.D. 2: KROSSFIRE
Melbourne House•Infogrames
Un juego de estrategia futurista bastante entretenido.



SOLDIERS AT WAR
Mindscape•Proein, S.A.
Estrategia al estilo antiguo de la saga *X-Com*.



WORLD LEAGUE SOCCER '98

Lo malo del aluvión de juegos dedicados al deporte rey que estamos sufriendo es que la mayoría no poseen la calidad básica necesaria; un ejemplo de ello es el presente título.









Todos los años en los que hay mundial de fútbol sucede lo mismo. Aparece una serie de juegos dedicados a este deporte que, salvo honrosas excepciones, dejan bastante que desear. Por suerte, sólo unos pocos son realmente malos. La mayoría, aunque mediocres, pueden resultar entretenidos para los seguidores incondicionales del deporte rey. Y sólo algún que otro elegido se sale de la norma y crea escuela. Sin duda, **World League Soccer 98** cae en el saco de la mediocridad.

Se trata de un sencillo simulador deportivo que, por sus características y no por su calidad, recuerda a *FIFA 98*. En efecto, da la impresión de que se ha intentado mejorar al líder indiscutible del mercado. Sin embargo, sus creadores se han quedado en el intento.

El juego en sí es muy completo. Se pueden jugar partidos de exhibición, liga, copa, campeonato, temporada y práctica. Los jugadores disponen de multitud de movimientos. Además de los consabidos pase y disparo, se pueden realizar entradas por detrás, entradas deslizándose, paredes, *sprints*, parar con el pecho y rematar de cabeza, entre otros. Para jugar es ideal disponer de un buen *pad* que tenga un mínimo de seis botones.

A nivel gráfico el programa presenta altibajos. Los jugadores y el campo de juego están suficientemente bien modelados y presentan unas texturas de calidad aceptable. Sin embargo, los alrededores del estadio no dan la talla y el público es realmente malo. En cuanto a las animaciones, también se encuentra descompensado.

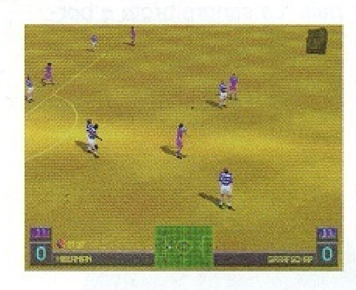
La mayoría de los movimientos de los jugadores está bien realizada, pero otros son bruscos y quedan fuera de lugar. En contrapartida, las redes de las porterías realizan curiosos movimientos ondulantes cuando son golpeadas por el balón. El efecto logrado no es muy real, pero queda bien en el juego.

Donde falla claramente este **World League Soccer 98** es en la jugabilidad. En ocasiones es complicado conseguir que los jugadores hagan lo que queremos. Las entradas rara vez se dirigen hacia el balón y los jugadores del ordenador quitan el balón con demasiada facilidad. Este aspecto está mucho más cuidado en otros juegos similares y, por ello, resultan más divertidos y fáciles de controlar.

El sonido tampoco llama la atención. La música es demasiado sencilla y la baja calidad de los efectos de sonido no ayuda a mejorar el conjunto. Lo único que se salva en este sentido son las voces del comentarista.

En resumen, un juego de fútbol que ganaría algunos puntos si fuera más jugable, pero que difícilmente convencerá a los jugadores más experimentados.

F. de la Villa

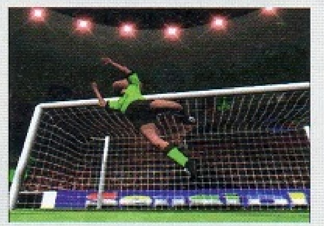




ALTERNATIVAS



COPA DEL MUNDO '98
EA Sports•Electronic Arts
Todo un simulador futbolístico de mano de los maestros.



SENSIBLE SOCCER '98
Sensible/GT Int.•New Software Center
Un juego de fútbol para el cajón del olvido.

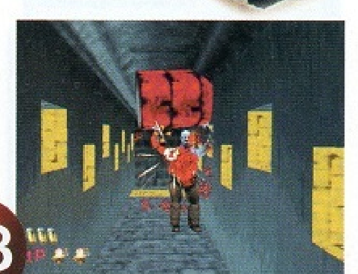
THE HOUSE OF THE DEAD

Para nuestro goce y disfrute, la compañía Sega convierte a formato PC una de sus máquinas recreativas de más éxito. La casa de la muerte se encuentra a nuestro alcance.

Sega ha sido desde hace muchos años una de las empresas líderes en el mundo de máquinas recreativas, junto a gigantes como Capcom o Taito. Desde hace un par de años, adoptó la política de convertir sus arcades también a formato PC, no sólo a consolas. De este modo, hemos



disfrutado en casa de algunas de esas máquinas que habían acabado con nuestros ahorros cuando frecuentábamos los salones recreativos. Títulos como *Virtua Fighter 1 y 2*, *Virtua Cop 1 y 2* o *Virtua Striker* son de referencia obligada. Algunos de sus programas más laureados en el mundo de las videoconsolas también fueron convertidos, como la saga de *Sonic*.



Ante el fracaso de casi todas sus consolas caseras, casi siempre derrotadas por plataformas paralelas, como la consola Megadrive con SuperNintendo o Saturn con Playstation, y a la espera del lanzamiento de Dreamcast, la primera consola de 128 *bits*, Sega apuesta fuerte por el mundo del PC. En él, los juegos pueden alcanzar tanta o más calidad que las máquinas originales.

El último lanzamiento de este gigante nipón ha sido *The House of the Dead*, una máquina recreativa similar a *Virtua Cop*. Recordarla es fácil: uno de los arcades más *gore* que se han visto en este país. La sangre brota a borbotones e inunda la pantalla en todo momento. Una satisfacción para los más sádicos.





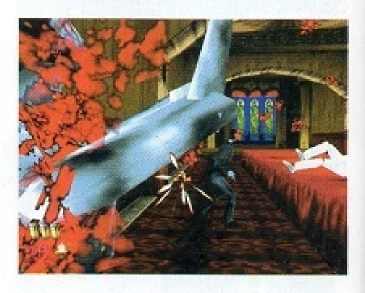
El juego se acoge a los cánones clásicos de un arcade de mirilla. Nos moveremos por un entorno tridimensional, perfectamente modelado mediante polígonos, en el que nuestro personaje se encuentra en primera persona. Nosotros no podremos controlar su movimiento, que vendrá impuesto por el juego. En lugar de esto, controlaremos el punto de mira de su arma y dispararemos sobre el lugar donde se encuentre. Este modelo de juego da lugar a programas un poco monótonos pero muy trepidantes.

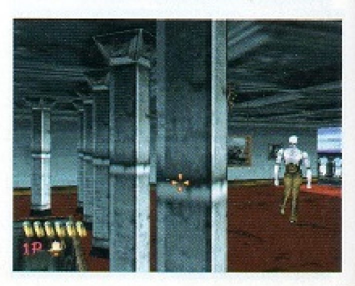
En nuestro caso nos pondremos en la piel de un detective cuya novia trabaja en unos experimentos científicos. Descubre que en estos experimentos se están creando *zombies* que andan totalmente descontrolados. El objetivo será encontrar a nuestra novia y eliminar a cuantos *zombies* se pongan a nuestro paso. Seguidamente la historia dará un vuelco y transcurrirá por derroteros muy diversos...

El juego no es absolutamente lineal: a veces aparecerán algunas bifurcaciones que nos permitirán recorrer nuevas zonas. El "mapeado" está dividido en cuatro fases, bastante largas. Al final de cada una de ellas aparecerá un enemigo de mayor entidad que deberemos destruir igualmente.

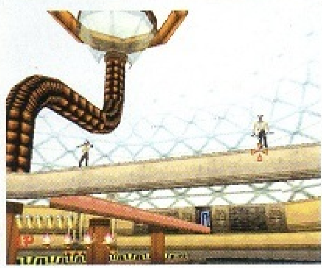
El programa tiene tres modos de juego. El primero, modo arcade, será el propio de la máquina recreativa. En él tomaremos el control del











detective e iremos avanzando mientras podamos. Dispondremos de una serie de vidas y créditos que podremos prefijar en el apartado de opciones y que nos harán más fácil el juego. Cabe destacar especialmente la opción de auto recarga de la pistola que nos evitará muchos disgustos.

El segundo modo es el modo PC. En él podremos escoger a nuestro protagonista entre varios de cualidades bien diferentes. Por lo demás, el juego es exactamente igual que el modo arcade, si bien cambiarán las animaciones.



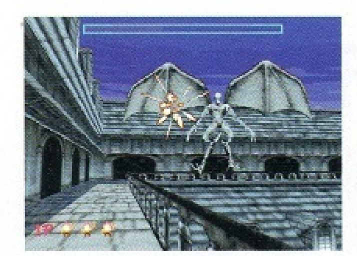
Por último, como novedad frente a otros títulos como *Virtua Cop*, aparece el modo Boss. En este modo lucharemos contra los jefes finales de cada fase y obtendrá la mejor puntuación quien antes acabe con ellos. Podremos escoger entre cada uno de los jefes o bien jugar contra los cuatro, uno detrás de otro. Este modo es de gran utilidad para descubrir los puntos débiles de los jefes y emplear estos conocimientos en los modos restantes.

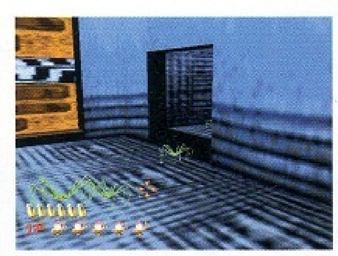
El aspecto técnico del programa está realmente muy bien conseguido. El uso de tarjetas aceleradores 3D permite una gran fluidez de movimiento, pese al elevado número de polígonos utilizados para el modelado del entorno. Los *zombies* están muy bien realizados y nos dejarán impávidos con su aspecto.

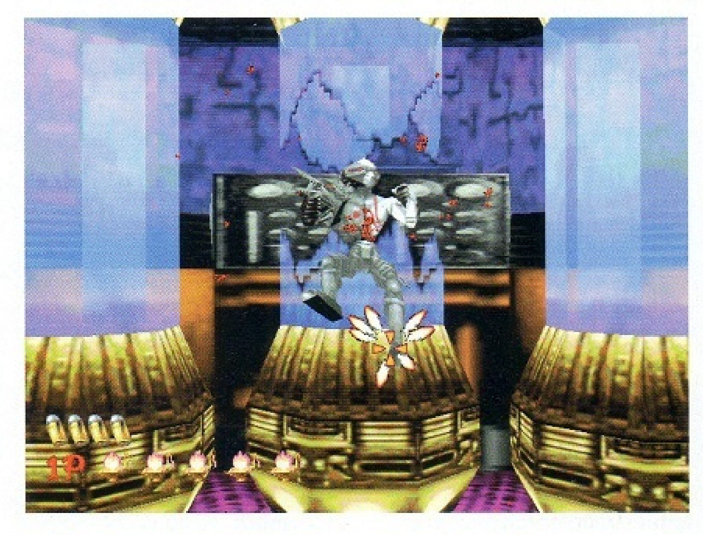
RECOMENDADO

El juego es absolutamente *gore*. Al disparar a estas criaturas veremos cómo saltan borbotones de sangre. Asimismo, al dispararles los iremos mutilando e irán desprendiéndose de sus extremidades e incluso de la cabeza.

Cabe destacar que en este título no será estrictamente necesario jugar con ratón. Por fin Sega ha dado soporte a las pistolas Lightgun que existen para PC. Aquél que tenga la suerte de poseer una podrá disfrutar de **The House of the Dead** en toda su salsa.







El sonido del programa es correcto en todo momento, con muy buenos efectos especiales. Sin embargo las melodías no son especialmente destacables. De todas maneras, junto a los gráficos del programa logran producir el efecto necesario.

En conjunto, el título tiene gran calidad debido fundamentalmente a dos factores: su excelente calidad gráfica y su innegable jugabilidad. Desde el primer momento en que nos pongamos a jugar nos divertiremos como niños. Se trata, sin duda, de un programa fundamental para los amantes de las máquinas recreativas.

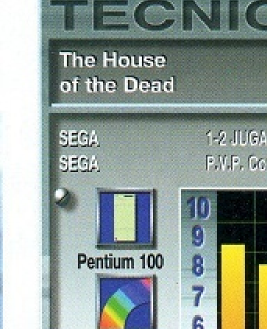
A. J. NOVILLO



FICHA TECNICA

The House of the Dead 1

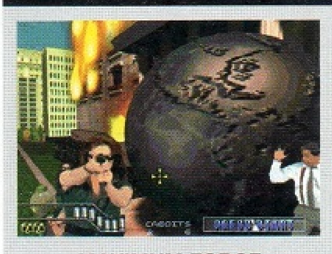
SEGA
SEGA
1-2 JUGADORES
P.V.P. Consultar



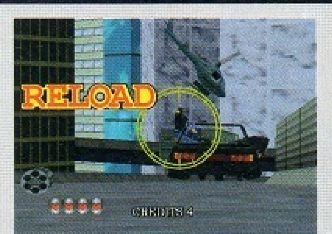


Un arcade excelente y terroríficamente divertido.

ALTERNATIVAS



MAXIMUM FORCE
Midway•New Software Center
Un arcade de mirilla con personajes de carne y hueso.



VIRTUA COP 2
Sega•Sega
Otro de los clásicos de mirilla programado por Sega.



AREA 51
Midway•GT Interactive
Otro juego de mirilla basado en una máquina recreativa.

WORLD FOOTBALL CHALLENGE 98

De todo hay en la viña del Señor, esta vez por desgracia... Pues incluso hay en ella juegos cuyo única virtud es el bajo precio.

Cuando te crees que ya lo has visto todo y nada te logrará sorprender, aparece un juego que te hace cambiar de opinión. Y no siempre la sorpresa es agradable, como es el caso de este pésimo **World Football Challenge 98**. Es una extraña combinación de programa multimedia y simulación deportiva que no logra convencer en ningún aspecto.

El juego está dividido en cuatro secciones principales: Copa del Mundo, Equipos, Soccer Challenge e Historia. El primero está dedicado al Campeonato del Mundo recién finalizado y permite la consulta de información y resultados previa captura de los datos a través de Internet.

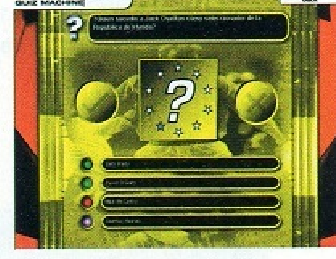
La segunda, como puedes imaginar, contiene información sobre los equipos y jugadores. La referente a los equipos es muy escueta, y la de jugadores, prácticamente nula. Por otro lado, en la sección de historia puedes consultar datos sobre la Eurocopa de 1996, la historia del fútbol, las organizaciones, las estrellas y las Copas del Mundo. Una vez más la información es demasiado escasa.

La única sección que contiene juegos en sí es la denominada Soccer Challenge. En ella podemos encontrar tres pasatiempos diferentes. Uno de ellos es un arcade que, dicho sea de paso, parece extraído de algún título programado hace varios años. Es tan soso y aburrido que ni siquiera merece la pena dedicarle cinco minutos. Baste con decir que se juega con ratón.









Los otros dos juegos se basan en preguntas y respuestas. El primero es una máquina tragaperras que hace preguntas relacionadas con el fútbol. En caso de acierto se consiguen puntos; el único objetivo es que el jugador supere su récord.

El segundo juego es un peculiar partido. Cuando se acierta una pregunta, el balón avanza hacia la portería mediante un pase a un futbolista. Cuando se falla, el balón pasa al contrario o avanza hacia nuestra portería.

World Football Challenge 98 es un título de baja calidad, que no resulta entretenido y a duras penas cumple su función didáctica. Los gráficos de los menús son simplones y parecen de aficionado. Buena muestra de ello son algunas animaciones defectuosas que sólo producen vergüenza ajena. Además, los gráficos del arcade están ya algo pasados...

El sonido es, sencillamente, horrible. Hasta se llegan a escuchar efectos de sonido con picos, como si hubieran sido grabados de un disco de vinilo repleto de polvo. De la música, mejor no hablar.

F. DE LA VILLA

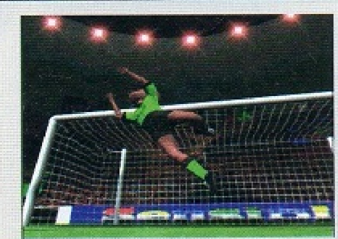




ALTERNATIVAS

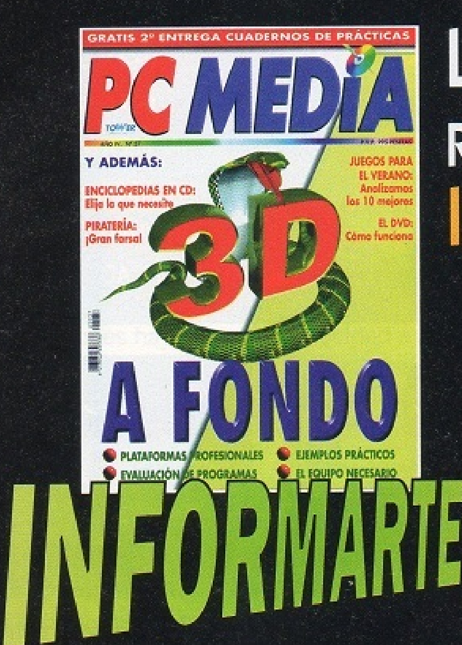


WORLD S. LEAGUE '98
Eidos•Proein, S.A.
Otro juego de fútbol que hemos comentado este mes.



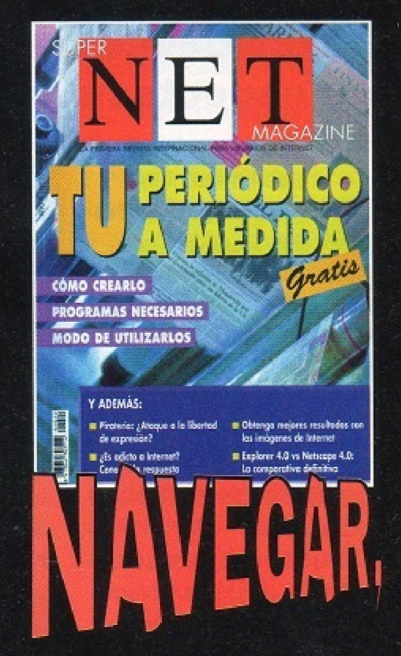
SENSIBLE SOCCER '98
GT Interactive•New Software Center
Un clásico que se ha quedado en eso, un clásico...

¿NECESITAS



LA MEJOR REVISTA DE INFORMÁTICA

LA MEJOR REVISTA PARA USUARIOS DE INTERNET



LA MEJOR REVISTA DE JUEGOS

JUGAR,



LA MEJOR REVISTA DE PROGRAMACIÓN

TOWER COMMUNICATIONS
C/ Aragoneses, 7 28108 Alcobendas (Madrid)
Tlfno. (91) 661.42.11 Fax. (91) 661.43.86



SNOW WAVE AVALANCHE

Una tabla, la mejor amiga de tu vida. En ella te deslizarás por nieves de todo el mundo, a velocidades de impresión y con espectaculares saltos.

Las tablas de surf siempre se han asociado con las playas, el verano y el calor. Para que compruebes que esto no siempre es así, Hammer Technologies te invita a coger tu tabla y deslizarte por las laderas de las más impresionantes montañas de todo el mundo a sus lomos, practicando slalom, velocidad o espectaculares saltos mortales.

El juego te va a transportar a los lomos de una excelente tabla, con cuatro posibles personalidades; cada una de ellas tiene diferentes pericias en cuanto a agilidad y estabilidad. De entre este grupo, que está formado por dos hombres y dos mujeres, elegirás a uno que te represente. Los tres restantes van a ser tus competidores.

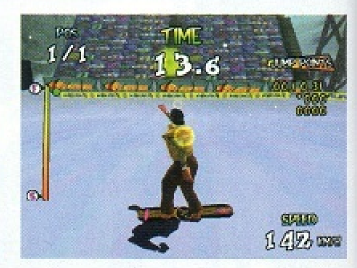


Hay cuatro modalidades de competición, cada una con diferentes características. La primera es BoarderCross, donde disputas una carrera bajando por las laderas y sorteando las banderas, intentando no pasarte ninguna; si te dejas atrás varias, serás descalificado de la carrera.

Otra modalidad es Big Jump, en la que la competición estriba en realizar el mejor salto posible, a la vez que espectacular, logrando caer verticalmente después. Una ampliación de esta modalidad es Big Jump Race, una carrera de saltos en la que descenderás por la ladera pegando todo tipo de saltos. Según la calidad de los mismos, podrás estar más o menos tiempo corriendo.







Y cuando ya domines estos estilos, podrás enfrentarte al mayor desafío del *snow surfer*: Extreme Tour, en el que se unen la velocidad de BoarderCross y la habilidad de Big Jump para formar el mayor reto y la demostración de tu genialidad sobre la tabla.

RECOMENDADO

El juego tiene un total de seis circuitos en los que vas a competir, tres para las pruebas de velocidad y Extreme, dos para las carreras de saltos y una para la prueba de salto. En cualquier modalidad has de superarlas en orden. Para pasar de una pista a la siguiente, debes superarla tres veces; en cada vuelta, aumenta su dificultad. La descalificación de un *surfer* en cualquiera de los descensos supondrá su expulsión de la competición y deberá empezar desde el principio.

En las carreras te enfrentarás a varios contrincantes. Para empezar, te puedes enfrentar a ti mismo en la carrera contra el fantasma, una representación de tu mejor bajada, que debes mejorar en sucesivos descensos.

También puedes competir contra el reloj, intentando completar el recorrido en menos tiempo del indicado. Y, para finalizar, puedes enfrentarte con otros tres surfistas, intentando quedar entre los primeros para pasar adelante.

Todas las bajadas se realizan en un entorno completamente tridimensional, que hace uso de las posibilidades de las tarjetas gráficas aceleradoras 3D 3Dfx y PowerVR. Los gráficos están bastante bien realizados, tanto los *surfers* como las pistas. Los *surfers* tienen un movimiento bastante natural y puedes elegir entre tres vestimentas diferentes para cada uno de ellos. Las pistas están muy correctamente realizadas, dando una





buena impresión de velocidad en el descenso. Hay excelentes detalles, como el efecto del sol directo sobre la lente de la cámara.

El control de los surfistas no es demasiado sencillo, sobre todo a la hora de ejecutar saltos, pues hay que realizar una secuencia de teclas que se hace costosa hasta que se "le pilla el tranquillo". En la carrera, el control no es tan complicado, pero la dificultad estriba en la facilidad que hay para chocarte contra los laterales de la pista y la dificultad de sortear adecuadamente las banderas sin cometer faltas.

En los saltos deberás, en primer lugar, preparar el salto, para después ejecutarlo en el aire; a continuación, intenta realizar una suave caída, lo más vertical posible para no caer de bruces, perdiendo tiempo y puntos.

El mejor punto de vista para las carreras es el de primera persona, desde los ojos del propio surfista. En esta posición es como mejor se ven las banderas y las paredes y es mas fácil sortearlas. Para los saltos, el control sobre el surfista es mayor cuando lo ves desde detrás. Si no, al hacer las piruetas es fácil quedar desorientado y no saber en qué posición se está, con un batacazo seguro. Un problema que tiene el juego es que permite pasar de vista trasera a vista en primera persona, pero no al revés.

La mayor espectacularidad se alcanza en los saltos, primero por la variedad de los mismos, pues puedes optar por diez distintos, y después por la dificultad de realizarlos correctamente. Cada uno de estos saltos será puntuado en virtud a diversos factores, como el tipo de rotación realizado, los grados del giro, la velocidad a la que se realice y, por último, el tipo de acrobacia. Uniendo todas estas puntuaciones, obtendrás el total que te permita continuar en la competición, siempre y cuando la recepción sobre el suelo sea correcta.

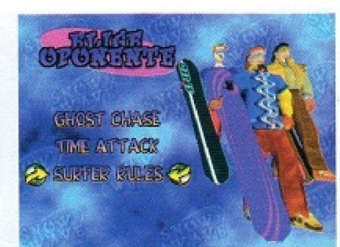
El sonido es bastante adecuado; destaca sobre todo el de la tabla al deslizarse por la nieve. En cuanto a las voces, es curioso comprobar cómo, cuando, en la actualidad, en la mayoría de los programas de importación se esfuerzan



en doblar las voces, en este programa de origen patrio se hace todo lo contrario. Es decir, todas la voces que se escuchan a lo largo del juego, y bastantes textos, están en lengua inglesa.

Mención aparte merece la música de acompañamiento, del grupo MataMala, en formato Audio-CD y el más puro estilo *surf*, aunque esta vez un poco mas frío. Es una música muy pegadiza que acompaña perfectamente a las carreras. Lástima que tan sólo hayan incluido cinco canciones del grupo.

Sumándose a la última moda, también permite la conexión en red o por teléfono para competir varias personas en una sola partida. En este caso, uno de los equipos





actúa como servidor, eligiendo la pista, y el resto da su conformidad. Se permiten cuatro tipos de conexión entre los equipos: cable serie, módem, red local tipo IPX y red local tipo TCP/IP.

En resumen, es un gran juego, con muchas posibilidades, que proporciona grandes momentos de diversión por un bajo precio. Y además es de producción española. ¿Se puede pedir más?

A. VEGAS





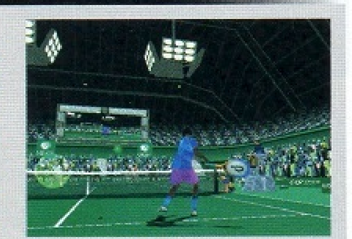
ALTERNATIVAS



FINAL FANTASY VII
Squaresoft/Eidos•Proein, S.A.
Un estupendo juego de consola también en PC.



GEX: ENTER THE GECKO
Crystal Dinamics•Ubi Soft
El clásico género de las consolas: las plataformas.



TIE BREAK 98
Hammer•Hammer
Otro de los juegos deportivos 3D de los señores de Hammer.



GRANDES BATALLAS DE ALEJANDRO

El sello Interactive Magic sigue desarrollando productos basados en campañas clásicas; persigue así a un público incondicional, dejando a un lado las posibles novedades.

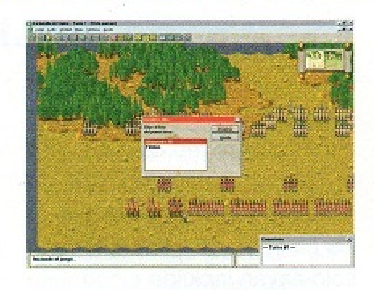
Siguiendo la línea de enfrentamientos acontecidos en la época gloriosa de las grandes invasiones de la Historia Antigua, estamos ante otro producto de la serie Grandes Batallas. En este caso el personaje principal es Alejandro Magno.

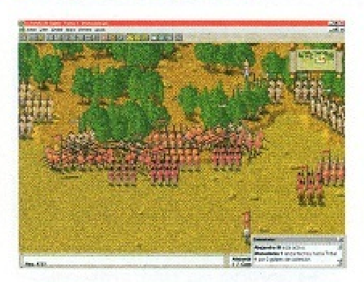
Parece ser que la empresa ha conseguido un público que, aun siendo escaso, es incondicional al tipo de juego, pues las variaciones con los antecesores son nulas; simplemente han realizado nuevos escenarios basados en las batallas vividas por tan controvertido personaje.

En una época donde las victorias se vencían por el poder en número de los ejércitos, Alejandro consiguió introducir toda la influencia del imperio persa empezando con ataques al imperio griego. A pesar de recibir una amarga derrota inicial, pronto la modernidad de su país le dio grandes éxitos.

El motor es exactamente el mismo que el de las anteriores entregas. El juego está basado en la estrategia por turnos. Podréis jugar escenarios aislados o elegir la campaña, donde el movimiento hacia zonas conflictivas lo escogeréis vosotros mismos. Tus tropas están divididas en batallones a los que se le asigna un determinado líder, que tiene su carácter y personalidad, aspecto que influirá de sobremanera en la batalla.







En cada turno propiamente dicho, después de elegir al líder con el que deseas comenzar, puedes dar órdenes a tu pelotón, tanto avanzar los grupos uno por uno como mover todos los grupos del batallón en conjunto.





Una vez en contacto con el enemigo, el número de acciones se multiplica. Puedes elegir distintas formaciones, permanecer a la defensiva, atacar, reagruparte, etc. Uno por uno irán dando órdenes los diferentes líderes de ambos ejércitos hasta el final del turno, repitiéndose esta metodología hasta que uno venza.

El nivel gráfico es austero, propio de este tipo de juegos donde el aficionado busca la estrategia pura, dejando de lado alardes visuales. Sin embargo, dada la vejez del motor, y con la existencia de programas que ofrecen fundamentos similares con más calidad gráfica, no sería desaconsejable una revisión de este aspecto, aunque fuera un simple lavado de cara.

La única novedad que se ha incluido es un vídeo que cuenta cómo se desarrollaron los acontecimientos históricos de la época. Las animaciones de los soldados al luchar rozan la ridiculez.

La música no supone avance ninguno, a pesar de no ser molesta. Se incluye modo multijugador, aunque no es muy útil. Por ultimo, al menos el distribuidor en nuestro país se ha molestado en realizar su traducción.

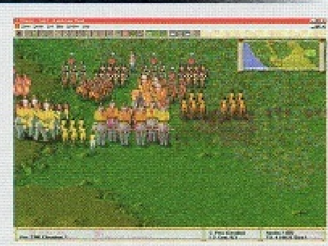
L. Martínez



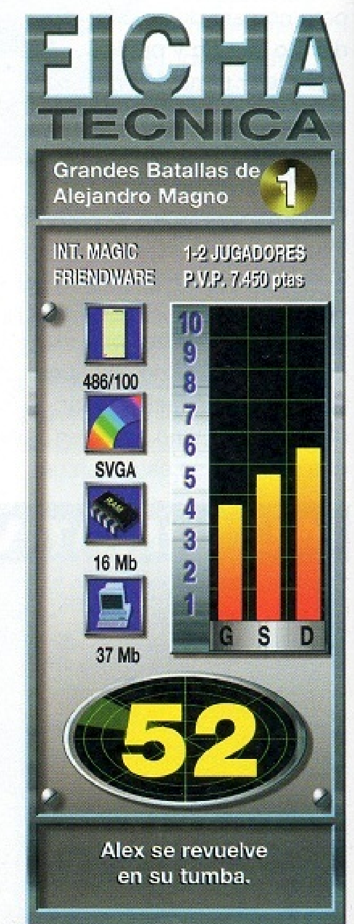




JURASSIC WAR
KGC•Hammer
Una aventura que también se desarrolla en lejanas épocas.



G.B. JULIO CÉSAR
Interactive Magic•Friendware
Mismos programadores, mismo sistema, mismo todo...



VANGERS:
ONE FOR THE ROAD

Hace mucho, la humanidad empezó a colonizar otros mundos. En uno, encontró un enemigo mayor que cualquier otro. Ahora sólo algunos recuerdan los viejos tiempos.



La codicia nunca lleva a nada bueno. Eso lo pueden asegurar los supervivientes de una humanidad casi extinta. Cuando se descubrieron los túneles espacio-temporales, sólo se pensó fue en colonizar y ocupar nuevos mundos. Sin embargo, uno de ellos tenía unos habitantes poco dispuestos a ser esclavizados.

Ahora quedan únicamente unos pocos humanos al servicio de los habitantes de este hostil planeta, que se mantienen con vida gracias al armamento que instalan en sus coches. Para ganar el crédito suficiente para ir ampliando sus vehículos tendrán que cumplir las misiones que se les encomiendan, llevando todo tipo de mercancías desde un planeta a otro.

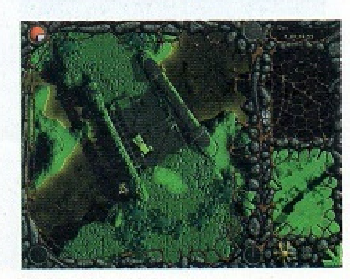


El primer calificativo que viene a la cabeza al ver este programa es "extraño". En el fondo, es una nueva visión del clásico juego en el que has de ir comerciando de un lugar a otro, llevando lo que mejor te pueden pagar, para mejorar la economía e invertir cada vez mayores sumas en tu vehículo. Esto aumentará la capacidad de carga y el beneficio de cada viaje.

En esta ocasión los vehículos son coches, que podrás ampliar enormemente, hasta hacerlos volar. Al comienzo, dispones de poca cosa: un coche sencillo y poco dinero.

Lo más curioso es el escenario en que se desarrolla el tránsito. Son una serie de mundos, con varios niveles, por los que te encontrarás con habitantes que te harán saltar por los aires dando vueltas, sumergirte en acuosos ríos, enterrarte en vida o cosas mucho peores. El terreno varía de una partida a otra, recordando lo ocurrido en anteriores partidas, como creación de túneles o modificaciones en la orografía del terreno. Todo ello aderezado por buenos gráficos, en alta resolución, desde una vista superior y con las leyes de la física bien adaptadas, que tienen en cuenta los accidentes del terreno, desde las colinas a caídas verticales. Estos escenarios varían en su aspecto a lo largo de nueve mundos por los que te puedes desplazar, merced a los túneles espacio-temporales.





El sonido está bastante bien, con los efectos clásicos de disparos y el rugido de los motores, acompañados en todo momento por una agradable música. Con todo esto se hace un cóctel que lleva a un nuevo aspecto de una antigua idea, que puede dar largos ratos de entretenimiento, una vez comprendida su complejidad y pasados los primeros momentos de pobreza.

A. VEGAS

ALTERNATIVAS

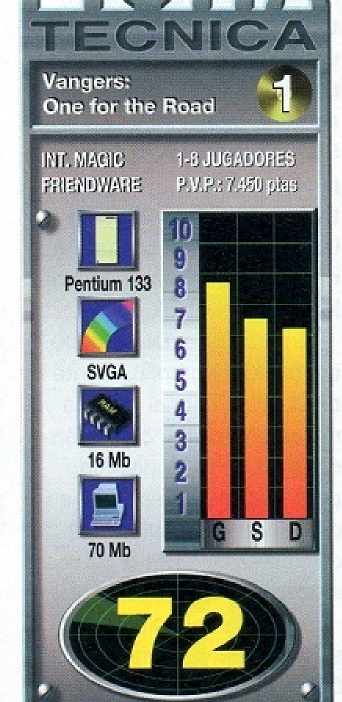


M.A.X. 2
Interplay•Proein, S.A.
Estrategia futurista con vehículos todoterreno.



MICROMACHINES V3
Codemasters•Proein, S.A.
Un juego de coches pequeños, pero sin estrategia.

FICHA TECNICA



Un futuro hecho de coches y comercio.

DUNE 2000

Al fin ha llegado la deseadísima continuación de *Dune*, uno de los juegos clásicos de estrategia en tiempo real, precedente de la actual fiebre *Command & Conquer*.

Hace ya bastantes años Westwood Studios lanzó al mercado *Dune*, el que se puede considerar el primer juego de estrategia en tiempo real. Posteriormente, lanzaron el genial *Command & Conquer* y su continuación, *Red Alert*, que se consideran obran maestras de un género que ha alcanzado su éxito actual en buena medida gracias a la enorme calidad de estos dos títulos.

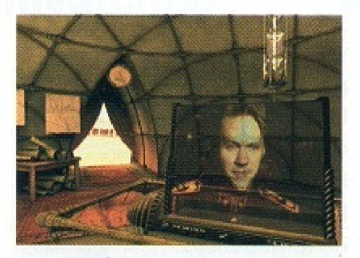
Posteriormente han ido surgiendo otros programas clónicos que han llegado a saturar el mercado. Algunos de ellos (es el caso, por ejemplo, de *Total Annihilation* o *Dark Reign*) tenían una calidad muy elevada. Otros, sin embargo, no. Así pues, cuando se nos anunció que Westwood Studios lanzaría un nuevo programa de estrategia en tiempo real esperábamos una sorpresa de calidad al menos equivalente a las de los juegos mencionados.

Sin embargo, **Dune 2000** desmerece completamente la calidad tradicional de esta ya mítica compañía, convirtiéndose en un título divertido pero vulgar y carente de las cualidades que auparon a otros lanzamientos a las más altas cotas de éxito.

El título es absolutamente similar a los ya comentados *Dune* y *Dune 2*. La historia está basada en los prestigiosos libros de Frank Herbert. En el planeta Arrakis, también conocido como Dune, tres familias luchan por el poder: Atreides, Ordos y Harkonnen. Lo lograrán aquellos que posean la especia más preciada. Nuestra misión será dirigir los ejércitos de una de las tres familias y conseguir el control total sobre Arrakis. Para ello deberemos superar una serie de misiones. En las primeras iremos tomando posiciones dentro del planeta para, posteriormente, invadir los terrenos de las otras familias hasta controlar el mapa completo.



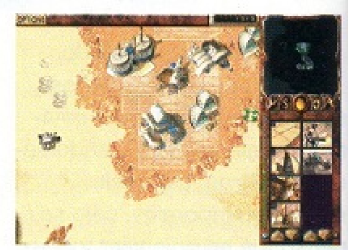




La base del juego consiste en conseguir la especia en cuestión. Una vez la poseamos, la refinaremos y obtendremos créditos con los que podremos crear nuevas unidades, así como otros edificios que permiten realizar funciones adicionales.

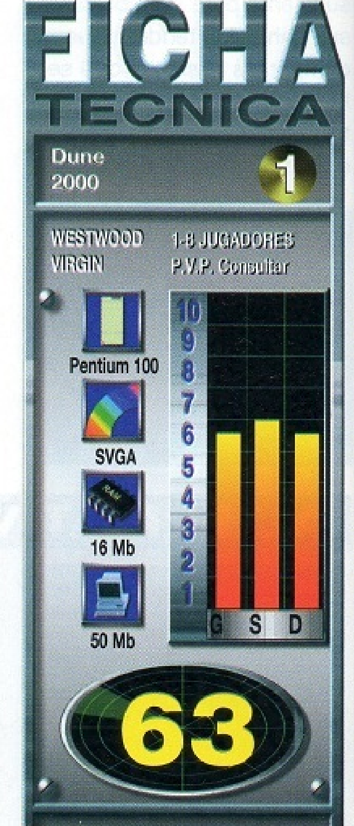
Con el paso de las misiones, dispondremos de nuevas unidades, tanto de lucha como edificios, que nos permitirán llevar a cabo estrategias más complicadas. Hasta aquí no encontramos nada nuevo, en verdad. El problema es que de aquí en adelante tampoco hay nada original.

El mecanismo de juego es el mismo que el de *Command & Conquer* y la calidad gráfica también. Los grafistas no se han esforzado en exceso en este aspecto y los *sprites* son muy pequeños y carentes de



detalles, lejos de juegos actuales como *Dark Reign*. La verdad es que el aspecto técnico es lo más pobre del título que, si bien en todo momento falto de originalidad, con unos buenos gráficos sería muy resultón.

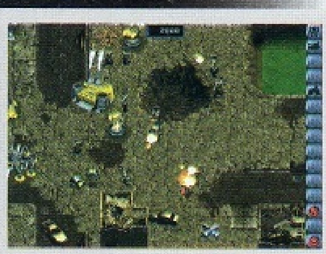
A. J. Novillo



ALTERNATIVAS



M.A.X. 2
Interplay•Proein, S.A.
Gran juego de estrategia con dos modos: tiempo real y por turnos.



K.K.N.D. 2: KROSSFIRE
Melbourne House•Infogrames
Estrategia australiana con buenos gráficos y excelentes detalles.

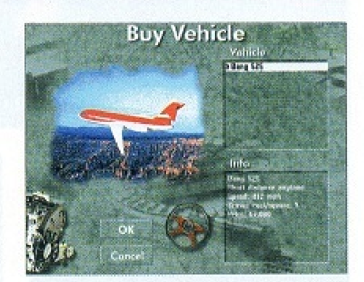
INDUSTRY GIANT

La compañía Interactive Magic nos ofrece un programa muy entretenido que, sin embargo, nos llega con demasiadas reminiscencias de algunos grandes títulos de ayer.

Los títulos que simulan grandes imperios financieros siempre han contado con un gran número de incondicionales y con nuevos clientes que poco a poco le cogen el gusto al tipo de simulación. A pesar de tener un gran número de factores que controlar y de que los comienzos de las empresas sean realmente complicados hasta conseguir pagar los créditos a los bancos, **Industry Giant** engancha desde un primer momento.

Quizá el principal motivo de aburrimiento llegue cuando seáis capaces de superar a vuestros competidores y ya el único objetivo sea agrandar hasta límites insospechados vuestro poder monetario.

El principal problema de **Industry Giant** es que recuerda demasiado a otro "monstruo" de la simulación económico-mercantil como es *Transport Tycoon*.





La base para hacer crecer tu empresa es el transporte de mercancías, por carreteras, ferrocarril, mar o aire, dando especial importancia a los trenes, que siguen siendo lo más atractivo, como ocurría en su predecesor.

En este caso se incluye un modo de juego tipo escenarios, donde el programa te indica cuáles son los objetivos que cumplir para completarlo. Pero el modo de juego realmente atractivo es el que podríamos denominar campaña, donde elegirás diversos factores como dinero inicial, cantidad de ciudades, su tamaño, mayor terreno favorable, número de competidores y un largo etcétera, para llevar a cabo tus propias decisiones de acuerdo a tu criterio personal.

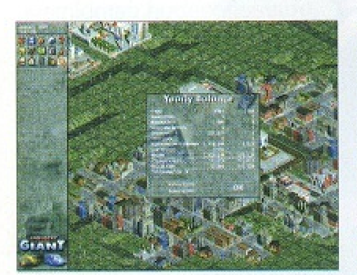
Un breve tutorial nos comentará los aspectos más importantes que debemos tener en cuenta. La principal novedad que os ofrece el juego es que no sólo tendréis que transportar los recursos naturales, sino que además debéis construir fábricas que desarrollen productos de consumo y después puntos de venta donde sacarles beneficios.

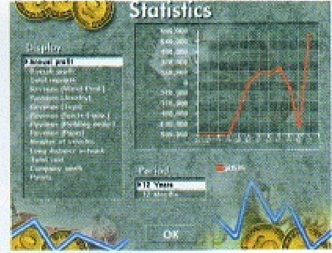
Será necesario estudiar la oferta y demanda de cada ciudad, así como el precio que cuesta fabricar cada producto frente al precio de venta. Estos factores dan más vida al juego: ya no se obtendrá dinero por el simple transporte, sino que el objetivo final será satisfacer las necesidades de nuestra sociedad para obtener beneficios.

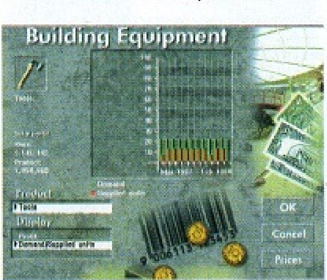
Por desgracia, gráficamente el juego es igual al ya mencionado *Transport Tycoon*. Controlamos el escenario desde una perspectiva isométrica y todo el entorno, sin estar mal realizado, nos recuerda demasiado a los gráficos de programas del pasado. El esfuerzo principal se basa en añadir factores que hagan más complicado dominar tu empresa, dejando de un lado el espectáculo visual.

Industry Giant puede apasionar a los amantes del género, pero también les dejará un amargo sabor de boca por no suponer nada nuevo visualmente.

L. MARTÍNEZ











PAX IMPERIA
THQ•Proein, S.A.
Un simulador espacial basado en la estrategia economica.

FUTBOL MANAGER´98
Sierra•Coktel Educative
La economia aplicada al deporte del fútbol.

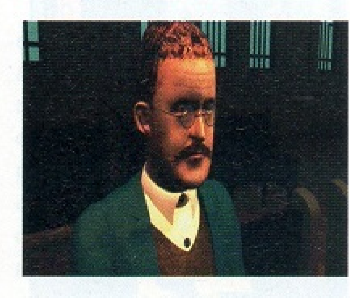
GADGET

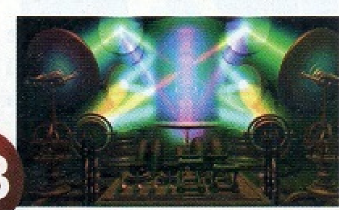
Un enorme cometa se acerca a la Tierra a gran velocidad y amenaza con destruir a todo bicho viviente. Tu misión, una vez más, será salvar nuestro querido planeta del desastre.

El mundo de los videojuegos se caracteriza por la gran falta de originalidad que afecta a la mayoría de los títulos del mercado. Por esta razón, siempre se agradece la aparición de un título diferente, ya sea en su planteamiento o en su realización. **Gadget** es uno de esos pocos juegos que proporcionan algo de aire fresco a un sector "viciado".

RECOMENDADO

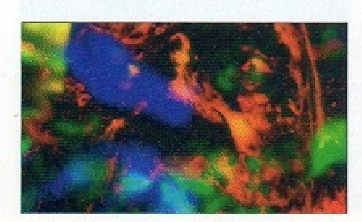
En realidad, no es ninguna novedad. Es un *remake* de un juego diseñado para Macintosh por Haruhiko Shono en el año 1993. Es un artista japonés varias veces premiado que en los últimos años se ha dedicado al vídeo, la televisión de alta definición, los gráficos por ordenador y el diseño de videojuegos. Su experiencia profesional queda perfectamente plasmada en este peculiar título.





Lo único que diferencia la nueva versión de la original es la calidad gráfica y el sonido mejorado, pues la historia es exactamente la misma. La primera versión presentaba gráficos con tan sólo 8 *bits* de profundidad (256 colores), mientras que ésta dispone de gráficos con 16 *bits* de profundidad y sonido también de 16 *bits*. Y hablando del sonido, la banda sonora ha sido creada por Koji Ueno, también japonés, cuya especialidad es la creación de composiciones musicales por ordenador.

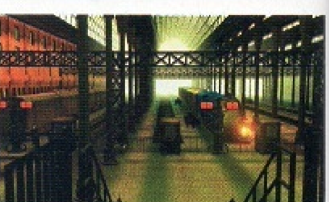
En un principio parece una aventura gráfica en primera persona, pero en seguida esa percepción cambia por completo. Es más una película interactiva que cualquier otra cosa. El desarrollo de la historia es muy lineal y el jugador dispone de un estrecho abanico de posibilidades para avanzar en el juego. De hecho, no se puede pasar a una nueva localización sin haber realizado todas las acciones necesarias en la actual. Y, por supuesto, no





La nave nodriza despegará hacia nuestro planeta.





se puede volver atrás, por lo que el jugador tiene una libertad de movimientos bastante limitada.

Este hecho te puede parecer bastante extraño e incómodo. Pero no se debe olvidar nunca que se trata de una película en la que el usuario no es más que un mero espectador. Aunque puede realizar una reducida serie de acciones que, en ningún caso, variarán el desenlace de la historia.

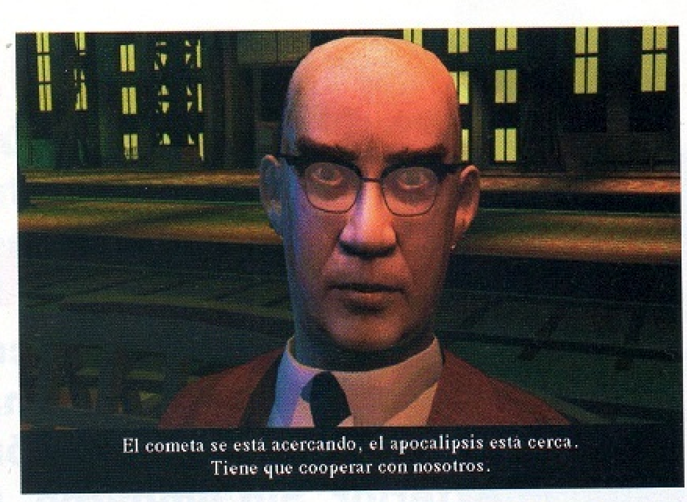
Pese a su linealidad, no hay peligro de atascarse en algún punto. La dificultad del juego es tan baja que se avanza a gran velocidad y en menos de cuatro horas es posible llegar al final de la historia.

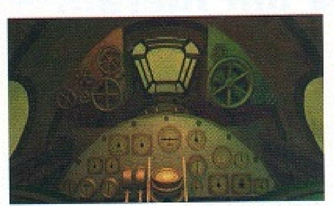
Gadget está realizado con la ayuda de la herramienta de creación de aplicaciones multimedia Macromedia Director, por lo que te puedes imaginar cómo se juega. Todas las acciones se realizan por medio del ratón. Cuando nos podemos mover en alguna dirección, el cursor del ratón toma la forma de una flecha. Simplemente pulsando el botón izquierdo pasaremos a una nueva pantalla.

La mayoría de las veces se produce un cambio brusco entre pantallas. Pero, en determinadas ocasiones, se muestra un vídeo de transición que le proporciona cierto dinamismo al desarrollo de la historia. El problema consiste en que el cambio de pantalla estática a secuencia de vídeo y viceversa no suele encajar perfectamente, por lo que se aprecia un cambio que rompe un poco la cuidada estética de los escenarios.

Por otro lado, existe un pequeño fallo de diseño que te hará sentirte un poco incómodo. Cuando pasas el ratón sobre algún objeto interactivo, la forma del cursor no cambia para indicar que se puede hacer algo con él. Por ello, hay que hacer numerosos *clicks* en determinadas pantallas para descubrir finalmente cuál es el dispositivo que realmente sirve para







algo. Además, hay que hacer pausas entre los *clicks*, porque el tiempo de respuesta no es inmediato debido a los múltiples accesos al CD.

Como era de esperar de una historia de origen japonés, el argumento es bastante denso y enrevesado. Si has visto la película *Akira* o has leído la serie de comics correspondiente, sabes a qué me refiero. La historia es bastante extraña, confusa y, además, juega continuamente con la realidad y con alucinaciones que experimenta el protagonista. Al comenzar el juego estarás desorientado. Poco a poco te van dando pistas sobre lo que sucede, pero se mezclan con otras bastante confusas que te hacen dudar. Hasta el final del juego no descubres realmente de qué va la historia.

El aspecto más destacado es, con diferencia, el apartado gráfico. Todo el juego está construido sobre escenas tridimensionales realizadas con alguna herramienta de modelado, donde el contraste entre la luz y la sombra es el protagonista. Las imágenes tienen una calidad bastante alta, pero las pocas animaciones existentes son algo limitadas. Por ejemplo, cuando los personajes hablan mueven la cabeza, pero no sus labios ni sus párpados, por lo que el resultado es muy extraño. Parece que estamos hablando con maniquíes en lugar de con seres humanos.

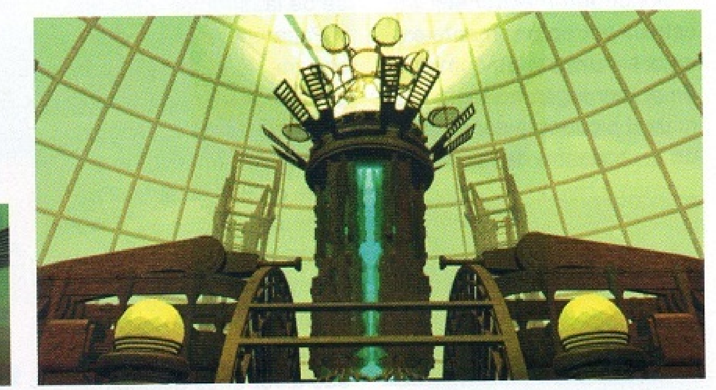
El audio no es nada del otro mundo, lo que no quiere decir que esté mal. El sonido ambiental es bueno pero los efectos de sonido, aunque están bien realizados, son algo escasos. La música, al igual que el argumento, es extraña. Presenta rasgos característicos de la música folklórica japonesa.

Gadget puntuaría bajo como aventura gráfica debido, entre otras cosas, a su escasa dificultad y a su linealidad. Pero como película



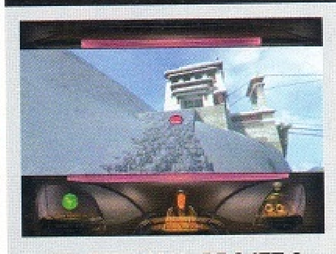
interactiva puntúa muy alto. Presenta una atmósfera de misterio muy peculiar y algunos de sus escenarios y vídeos son realmente impresionantes. Se podría calificar como una interesante incursión de un artista en el mundo de los videojuegos.

F. de la Villa





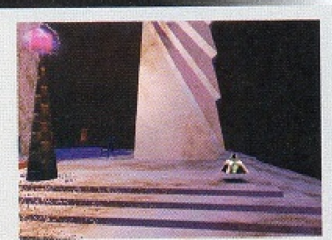
ALTERNATIVAS



JOURNEYMAN PROJET 3
Red Orb•Electronic Arts
Una aventura épica con unos gráficos espectaculares.



FINAL FANTASY VII
Squaresoft•Proein, S.A.
Un tipo de aventura que cada día gusta más.



OF LIGHT & DARKNESS
Interplay•Proein, S.A.
Una aventura extraña, muy cuidada en todos los aspectos.

JUEGOS

X-COM: INTERCEPTOR

La situación es crítica. Los recursos de la Tierra se han agotado y la humanidad busca desesperadamente una solución en el infinito e insondable espacio exterior. Sin embargo, no estamos solos ahí fuera...

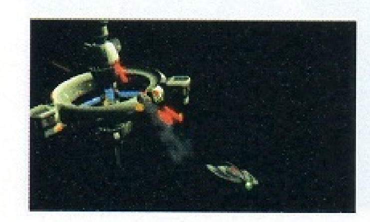
La saga *X-COM* parece no tener fin. Estamos ante la cuarta entrega y, al igual que determinadas series de películas que todos conocemos, cada vez presenta una calidad menor. **X-Com Interceptor** tiene la misma estructura de juego que las ediciones anteriores, pero cambia la parte de acción. En esta ocasión han montado un simulador de vuelo espacial similar al de otros juegos como, por ejemplo, *Tie Fighter*.

Al igual que los demás *X-Com*, la parte estratégica se desarrolla en un cuartel general desde el que se tiene el control de todos nuestros recursos. A medida que el tiempo pasa, se suceden eventos que, normalmente, requieren de una respuesta inmediata por nuestra parte. Mientras no ocurra nada fuera de lo normal podemos aprovechar para equipar nuestras naves, comprar o vender equipos, desarrollar nuevos dispositivos y lanzar misiones de reconocimiento.



La gran ventaja de este sistema de juego es que no es lineal. Cada vez que se juega los hechos se suceden de distinta forma. Gracias a ello se puede participar en múltiples campañas sin que lleguemos a cansarnos. En otros juegos, una vez finalizadas las campañas predefinidas, se acaba la diversión.

Donde **Interceptor** se estrella estrepitosamente es en la simulación de combate. En primer lugar, no logra trasmitir al jugador la sensación de estar dentro de la cabina de un caza en el espacio. El movimiento de los planetas y las estrellas es más propio de juegos antiguos que de un título recién lanzado al mercado. Además, resulta difícil controlar la nave para perseguir a los enemigos. El juego no responde bien ni usando un *joystick* ni un ratón, y mucho menos con un *gamepad*. Es una pena, porque la parte de acción pierde casi toda su gracia.



Gráficamente no se puede decir que sea una maravilla. Si tienes tarjeta aceleradora de gráficos 3D, podrás aprovecharla, pero no te servirá de mucho. Los modelos 3D son algo simples y las texturas podían ser mejores. Al menos, los efectos relacionados con las explosiones están bastante conseguidos.

Lo más llamativo de la parte gráfica es el *look* de serie de los años 50 que han utilizado para el diseño de los menús y las naves. Resulta curioso y atractivo a la vez, porque estamos acostumbrados a ver unos diseños demasiado sofisticados en este tipo de juegos.

La calidad del sonido es más bien mediocre. Los efectos se pueden aceptar, pero las voces digitalizadas son algo deficientes. La música brilla por su ausencia.

En definitiva, un juego un tanto decepcionante que sólo se salva por su excelente aspecto estratégico.

F. DE LA VILLA







ALTERNATIVAS



CONFLICT FREESPACE
Interplay•Proein, S.A.
Un excepcional simulador espacial de los creadores de *Descent*.



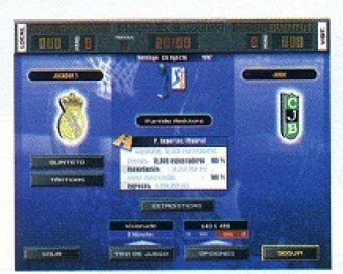
XENOCRACY
Grolier•Ubi Soft
Un simulador espacial que también tiene partes de estrategia.

PC BASKET 6.0

Con la resaca del Mundial de Fútbol todavía muy reciente, ya podemos prestar atención a otros deportes de hermoso espectáculo y de inigualable singladura, como el baloncesto.

Los programadores españoles se están poniendo últimamente en primera línea del software de entretenimiento. Los más augustos ejemplos de ello son *Commandos* y, en un nivel un poco inferior, *Snow Wave Avalanche* y el futuro *Blade*. Dinamic Multimedia tiene otro estilo, más basado en su conocimiento del mercado y su experiencia.

Después de haber sacado todo el partido posible, y aun más, a su *PC Fútbol* en el año del último Mundial del siglo, sus responsables no han querido descuidar sus restantes productos. Así, nos presentan **PC Basket 6.0**, un programa en todo similar al estrella de la casa, el mencionado *PC Fútbol*.

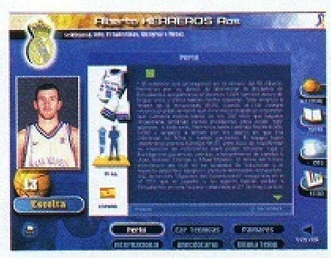


Y, aunque en otro campo, el del baloncesto, algo menos popular en nuestro país, su calidad también es, básicamente, la misma. La base de datos incluida en el producto es muy amplia, con especial atención a la Liga ACB de la temporada 97-98, aunque no descuidan las quince últimas ligas. Te ofrecen estadísticas comparadas de esta última temporada, así como estadísticas ACB desde la temporada 83-84.

Las opciones Liga Manager y Liga ProManager son lo más interesante del programa, con diferencia, como suele ocurrir siempre en los productos de la casa. Tienes que llevar a tu equipo a lo más alto, para lo cual han contemplado las competiciones nacionales y continentales, así como el Dinamic All-Stars.

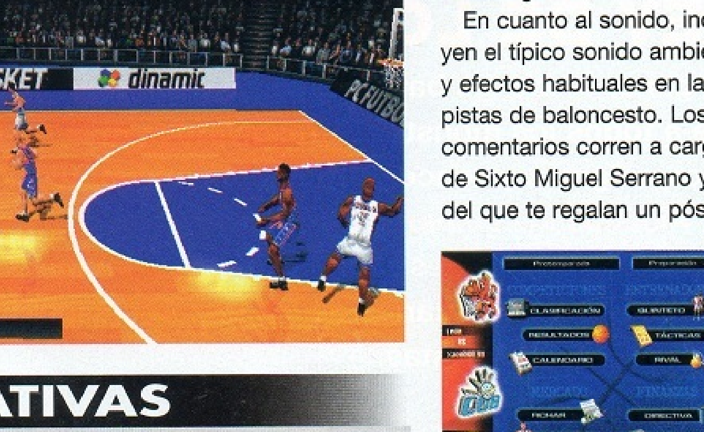
Lo peor, como es habitual es la simulación de los encuentros. No es mala de por sí, pero queda demasiado lejos del formidable *NBA Live* de Electronic Arts en cualquiera de sus dos últimas versiones. Eso sí, representa una mejora respecto a la última versión 4.0 de este juego. Te ofrecen el deseado elemento 3D, con jugadores poligonales y la posibilidad de hacer uso de aceleración 3D por hardware con bastantes efectos de luces y sombreado *gouraud*.

En cuanto al sonido, incluyen el típico sonido ambiente y efectos habituales en las pistas de baloncesto. Los comentarios corren a cargo de Sixto Miguel Serrano y Epi, del que te regalan un póster.

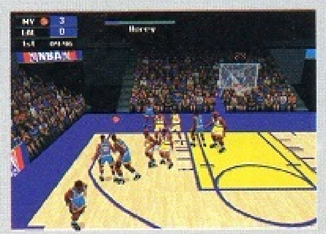


Tanto el asequible precio como, principalmente, las posibilidades del manager de **PC Basket 6.0** hacen de él una interesante opción para los aficionados al género.

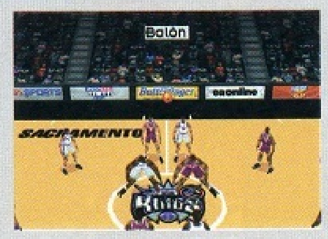
R. M. Claudín





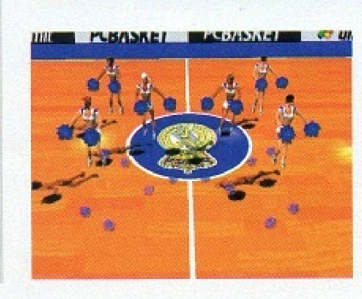


NBA ACTION 98
Sega•Sega
Un juego basado en una máquina recreativa de la compañía nipona.



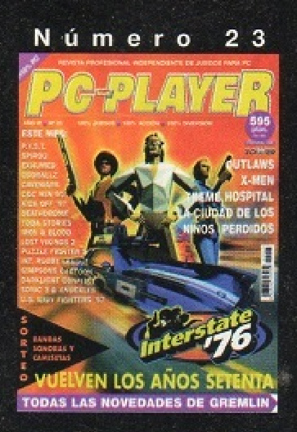
NBA LIVE 98
EA Sports•Electronic Arts
El mejor simulador de baloncesto para PC.







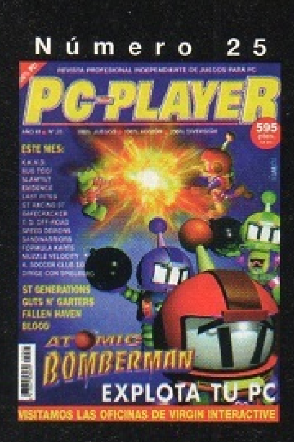
Número 23



Número 24



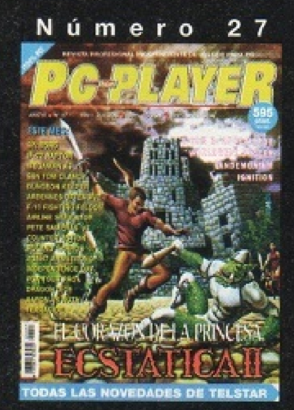
Número 25

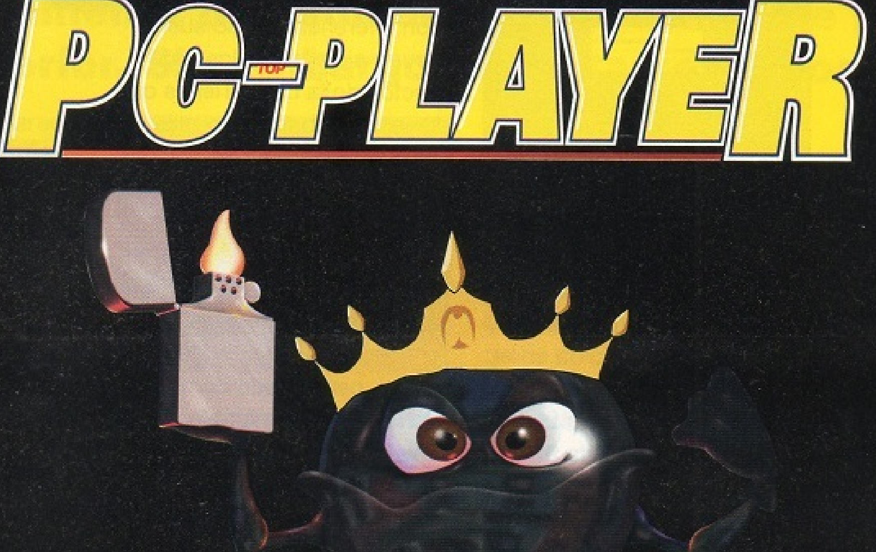


Número 26

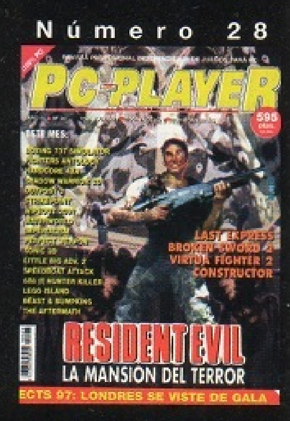


Número 27

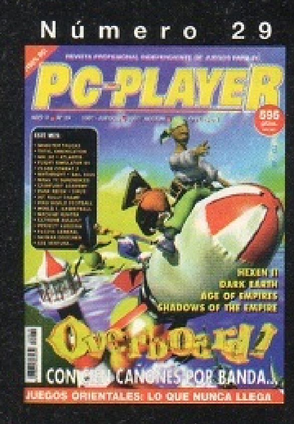




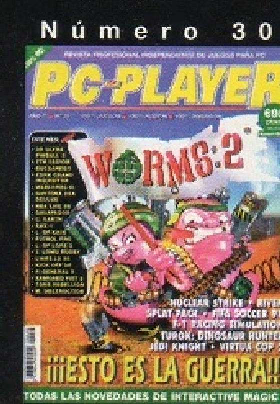
Número 28



Número 29



Número 30



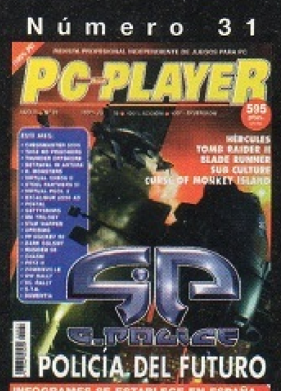
EL REY DE LOS JUEGOS

Si quieres ganar todas las batallas, ser el más rápido, cargarte a todos los monstruos, resolver los más complicados enigmas y vencer a todos tus amiguetes.

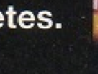
Pídenos los números atrasados;

llenos de trucos, secretos, estrategias, demos, imágenes, consejos, y los comentarios de los mejores especialistas.

Número 31

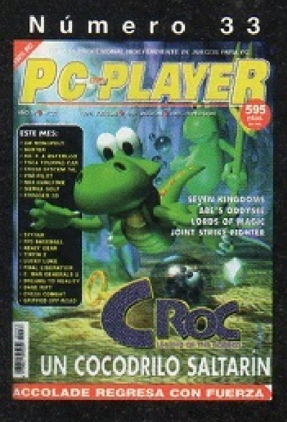


Número 32

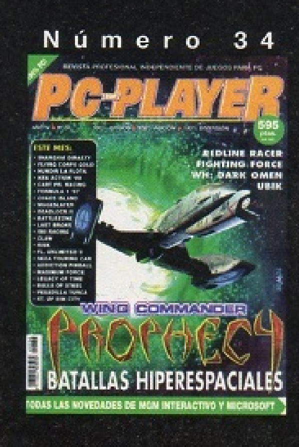




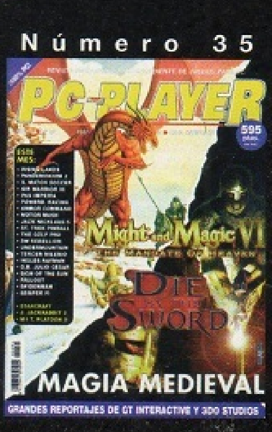
Número 33



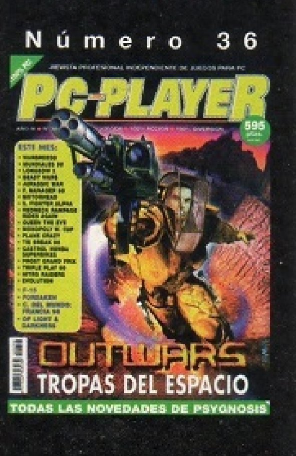
Número 34



Número 35



Número 36



JUEGOS

CONFLICT: FREESPACE

En esta ocasión te presentamos un simulador de combate galáctico que recuerda enormemente a los clásicos del género, pero no por ello deja de ser un título de gran calidad.

Parte de los creadores de *Descent* y *Descent II* se unieron para formar Volition, una nueva compañía dedicada al desarrollo de videojuegos. El primer resultado de su trabajo es este excelente simulador de combate espacial. El único problema consiste en que se parece demasiado a los grandes clásicos del género: *X-Wing*, *Tie Fighter*, *X-Wing vs Tie Fighter* y los títulos de la saga *Wing Commander*. Sin embargo, sus creadores han sabido coger lo mejor de estos juegos y han desarrollado un producto de alta calidad.

FreeSpace nos sitúa en un futuro no muy lejano en el que los humanos, para variar, se encuentran en pie de guerra.

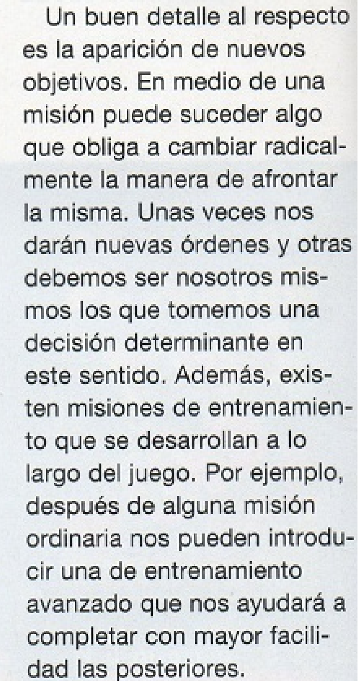


En este caso, se trata de una encarnizada lucha contra los Vasudans, una raza alienígena, por la conquista del espacio. Cuando el conflicto está en pleno apogeo aparece una tercera raza, mucho más avanzada y, por tanto, mucho más peligrosa. A consecuencia de ello los contendientes originales se ven obligados a llegar a un acuerdo de cese de hostilidades para hacer frente al nuevo problema.

RECOMENDADO

El jugador toma el papel de uno de los pilotos de la armada terrestre. Como tal debemos acatar las órdenes de nuestros superiores y debemos realizar todas las misiones que nos sean encomendadas sin poner objeción alguna. Antes de comenzar cada misión se nos detallan las instrucciones que debemos seguir. A continuación, podemos elegir la nave y el armamento que consideremos más adecuado para el desarrollo de la misma. El resto depende por completo de la habilidad de cada uno a los mandos de la nave.

Todo el juego se apoya en una base argumental muy bien definida que, por fortuna, no es lineal. La historia cambia dependiendo de la forma en que el propio jugador finaliza las misiones. Este importante detalle proporciona un mayor interés y hace que el programa sea algo más adictivo. A esto hay que añadir la gran variedad de misiones con las que nos enfrentamos. Existen misiones de patrulla, escolta, asalto, defensa, captura y exploración, por citar algunas.

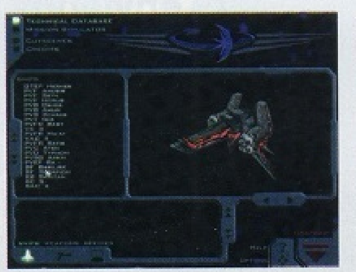


Un buen detalle al respecto es la aparición de nuevos objetivos. En medio de una misión puede suceder algo que obliga a cambiar radicalmente la manera de afrontar la misma. Unas veces nos darán nuevas órdenes y otras debemos ser nosotros mismos los que tomemos una decisión determinante en este sentido. Además, existen misiones de entrenamiento que se desarrollan a lo largo del juego. Por ejemplo, después de alguna misión ordinaria nos pueden introducir una de entrenamiento avanzado que nos ayudará a completar con mayor facilidad las posteriores.

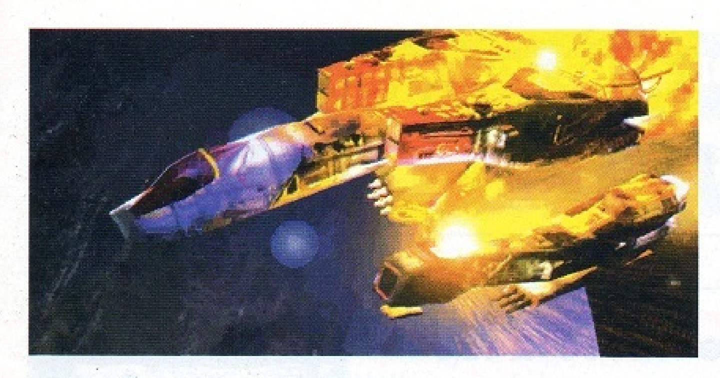










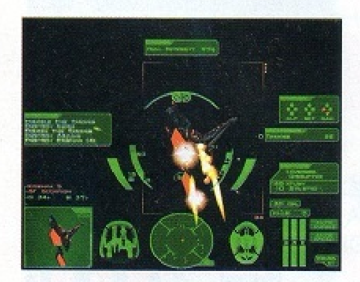






Como es habitual, no estamos solos ante el peligro. Contamos con el apoyo de otros pilotos que nos pueden ayudar a completar un objetivo y librar de algún enemigo especialmente molesto. Normalmente los pilotos aliados se agrupan en escuadrones a los que se permite dar órdenes por separado.

Esto es especialmente útil en misiones con múltiples objetivos: podemos mandar a cada escuadrón a realizar una tarea en concreto. Mientras tanto, realizaremos otra tarea, repostaremos o nos retiraremos de la acción si nuestra nave está seriamente dañada.



La simulación en sí está bien realizada, pese a que el modelo físico no está muy logrado. La nave no parece experimentar ningún tipo de inercia y gracias a ello podemos maniobrar con total libertad en el espacio. Para los jugadores con menos experiencia esto constituye una clara ventaja, pero a los más avezados les puede parecer un tanto sencillo.

En contrapartida, se pueden seleccionar subsistemas de las naves más grandes. Por ejemplo, podemos arruinar los motores de una nave para que no pueda escapar a nuestro ataque y, posteriormente, anular sus armas para que pueda ser capturada con facilidad.

FreeSpace cuenta con multitud de aspectos positivos. Además del cuidado argumento, existe una amplia variedad de naves y armas. Podemos pilotar hasta ocho de las cuarenta naves distintas que aparecen en el juego. También incluye un completo editor de misiones que garantiza muchas más horas de diversión. Por si esto fuera poco, dispone de opciones multijugador tanto en red local como en Internet.

Lo más destacado del conjunto es, sin duda, el apartado gráfico. Los modelos tridimensionales son realmente buenos y las texturas son todavía mejores. Lo mejor de todo son los efectos especiales. Las explosiones presentan una calidad fuera de la normal y se pueden ver interesantes efectos de iluminación dinámica. Además, la animación es muy fluida, por lo que se ven imágenes de lo más convincente.

No se puede dejar de mencionar la enorme calidad de las secuencias de vídeo. El de introducción es impresionante y parece más una secuencia de película que un vídeo creado para un juego de ordenador. Los modelos utilizados para su creación son muy buenos y detallados, especialmente los que representan seres humanos.

Los efectos de sonido están bastante logrados. Destacan las voces digitalizadas que se escuchan a través de la radio de la nave. La música está bastante bien y se adapta a las distintas situaciones como si de una película se tratase. En el fragor de la batalla a veces pasa inadvertida, pero ayuda a crear ambiente.

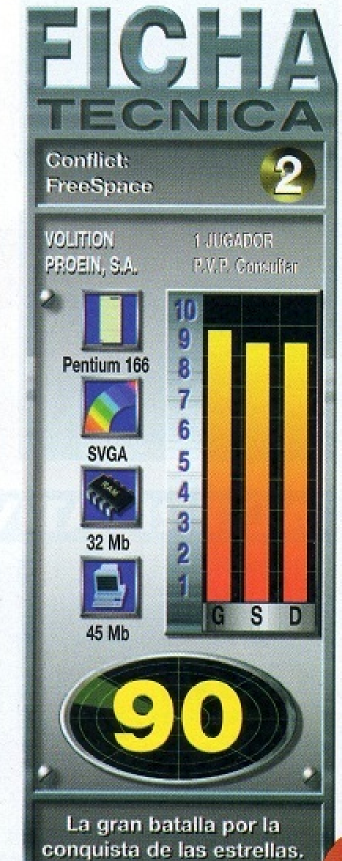






En resumen, un juego nada original pero extremadamente bien realizado, que sabe combinar pequeños toques de estrategia con acción a raudales. Recomendable.

F. DE LA VILLA



ALTERNATIVAS



X-COM INTERCEPTOR
Microprose•Proein, S.A.
Un juego actual de lucha espacial basado en la saga *X-Com*.



WING COMM. PROPHECY
Origin•Electronic Arts
Uno de los grandes clásicos dentro de este género.



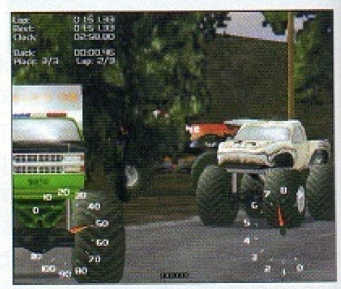
I-WAR
Ocean•Infogrames
Un proyecto que se quedó en agua de borrajas.

MONSTER TRUCK MADNESS 2

Microsoft te permite ponerte de nuevo a los mandos de una potente camioneta americana en los más espectaculares circuitos que te puedas imaginar. No pierdas la oportunidad.







Nos llega la continuación de uno de los títulos lanzados el año pasado por Microsoft: *Monster Truck Madness*. Se trata de aquel simpático juego de simulación de carreras donde en lugar de veloces coches deportivos manejábamos potentes camionetas americanas equipadas con enormes ruedas. Este tipo de carreras es bastante desconocido en nuestro país. Sin embargo, en Estados Unidos son muy conocidas y respetadas. De ahí que este título esté mucho más orientado al mercado americano que al europeo. Pese a ello, el programa es divertido y tiene su gracia conducir un monstruo de estas características.





El juego sigue básicamente las reglas de cualquier título de carreras de coches. En principio dispondremos de un único modo de juego, que consistirá en escoger un vehículo y un circuito y tratar de hacerlo lo mejor posible.

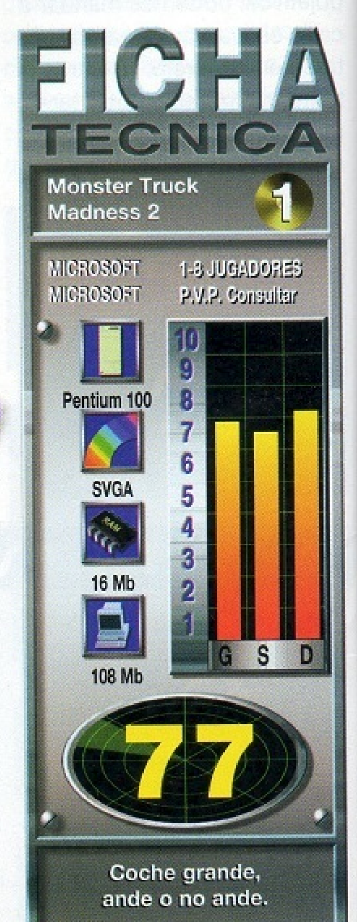
Sin embargo, no todos los circuitos son iguales. En algunos de ellos correremos varias vueltas; en otros, los rallys, recorremos un circuito más largo y complicado y daremos una única vuelta; por último, están los circuitos tipo arena. Para jugar en ellos necesitaremos encontrarnos en modo multijugador. En estos circuitos lucharemos todos contra todos y vencerá aquél cuyo coche sobreviva a la lucha.

Existe una gran variedad de vehículos, aunque todos son de características similares. Se diferenciarán en los colores y en algunos aspectos técnicos. Asimismo, los circuitos son bastante similares entre sí, con colores ocres y oscuros, faltos de luminosidad. Sin embargo, están bastante bien realizados gráficamente. Este aspecto mejora cuando utilicemos una tarjeta aceleradora 3Dfx.

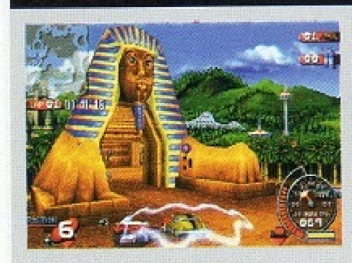
El movimiento no está excesivamente bien realizado. En ningún momento conseguiremos la sensación de auténtico movimiento que producen otros juegos del género. Más bien parece que el coche se desliza sobre el terreno que se desplace sobre él. Además, el juego no transmite velocidad, sino que parece que nuestro vehículo va bastante despacio. Es algo que no enganchará al jugador, que busca en los juegos de carreras grandes emociones.

Pese a esto, el juego es bastante entretenido, especialmente si jugamos en modo *multiplayer* con otros amigos. Técnicamente es, desde luego, correcto pero no es la mejor opción en juegos de carreras.

A. J. NOVILLO



ALTERNATIVAS



WRECKIN CREW
Telstar•Proein, S.A.
Un divertido programa de carreras, aunque anticuado técnicamente.



MOTORHEAD
Gremlin•Arcadia
Un juego de carreras con espectaculares efectos gráficos.

ARTÍCULOS PUBLICADOS EN LA SECCIÓN "A FONDO" DE PC PLAYER

A continuación os mostramos un listado con todos los juegos que han sido profundamente "diseccionados" dentro de la sección "A Fondo" de nuestra revista hasta la fecha, como muchos de vosotros nos habéis pedido repetidas veces. Gracias a este listado podrás saber con exactitud en qué número publicamos el "A Fondo" que te interese.

A FONDO	Nº REVISTA
ACE VENTURA	30
ARK OF TIME	26
ATOMIC BOMBERMAN	28
BAD MOJO	14
BEAVIS & BUTT-HEAD: VIRTUAL STUPIDITY	9
BLADE RUNNER	34
BROKEN SWORD	18
BROKEN SWORD 2	30
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	25
CAPITALISM	14
CONGO	14
CURSE OF MONKEY ISLAND	33
DRÁSCULA	21
ECSTATICA II	28
FABLE	22
FULL THROTTLE	3
FX FIGHTERS	6
GABRIEL KNIGHT 2	12
HEROES OF MIGHT & MAGIC	23
IN THE FIRST DEGREE	10
LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS	24
LARRY VII: LOVE FOR SAIL	21
LAST EXPRESS	30
LIGHTHOUSE	19
LITTLE BIG ADVENTURE 2	29
M.D.K.	24
MEGAMAN X	11
MONTY PHYTON: THE QUEST FOR THE HOLY GRIAL	17
MORTAL KOMBAT II	1
MUNDODISCO II	23
ORION BURGER	20
PHANTASMAGORIA	8
PHANTASMAGORIA 2	21
POLICE QUEST SWAT	11
PRAY FOR DEATH	18
REALMS OF THE HAUNTING	27
RESIDENT EVIL	31
RIPPER	15
RIVEN	32
SPACE QUEST VI	7
SPYCRAFT	16
STAR TREK: BORG	28
STAR TREK TNG: A FINAL UNITY	5
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	2
THE 11TH HOUR	9
THE ORION CONSPIRACY	4
THE PANDORA DIRECTIVE	25
THE RIDDLE OF MASTER-LU	22
THREE SKULLS OF TOLTECS	19
TOMB RAIDER	20
TOMB RAIDER 2	33
TORIN'S PASSAGE	10
TOUCHÉ	13
URBAN RUNNER	17
X-MEN	29
ZORK NEMESIS	15

Si quieres saber cómo hacerte con alguno de estos ejemplares o recibir más información sobre los mismos, busca la página de números atrasados que aparece en este mismo ejemplar o bien llama al teléfono 91 661 42 11.



QII: THE RECKONING

Primera puesta a punto oficial del rey de los arcades 3D. De nuevo, acción a tope en un título que no te deja respirar ni un momento.

Una ciudad alienígena se ve invadida por un comando de humanos que tiene como principal objetivo la destrucción total y absoluta de todo bicho viviente que allí se encuentre. Tú eres uno de los guerreros de elite que se tienen que enfrentar a monstruitos de la más diversa especie.

Éste es, en principio, el argumento de este disco de misiones para *Quake II*, el actual rey de las 3D; sin embargo, todo el mundo sabe que, a fin de cuentas, aquí los argumentos sobran, pues los arcades 3D se reducen a disparar contra todo lo que se mueva, especialmente si tiene una apariencia más o menos extraterrestre.

Así pues, lo que te ofrece este producto es acción pura y dura. Para ello han introducido dieciocho nuevos niveles que conforman la misión **The Reckoning**. También, no podía ser de otra manera, te ofrecen más armas y más enemigos contra los que poder utilizarlas.



Los programadores de la mítica id Software, como siempre, se han tomado muy en serio el trabajo que realizan y han logrado una actualización de gran calidad. Sin embargo, echamos de menos algunos detalles, como el casi imprescindible editor de misiones que nos permita diseñar nuestros propios escenarios.

A pesar de todo, el producto logra cumplir sus objetivos; es decir, alarga la vida del arcade más conocido y popular del momento. Los incondicionales del género que ya tengan en sus manos la segunda parte de *Quake* no le harán ascos a un CD-ROM que les ofrece muchas horas de diversión.

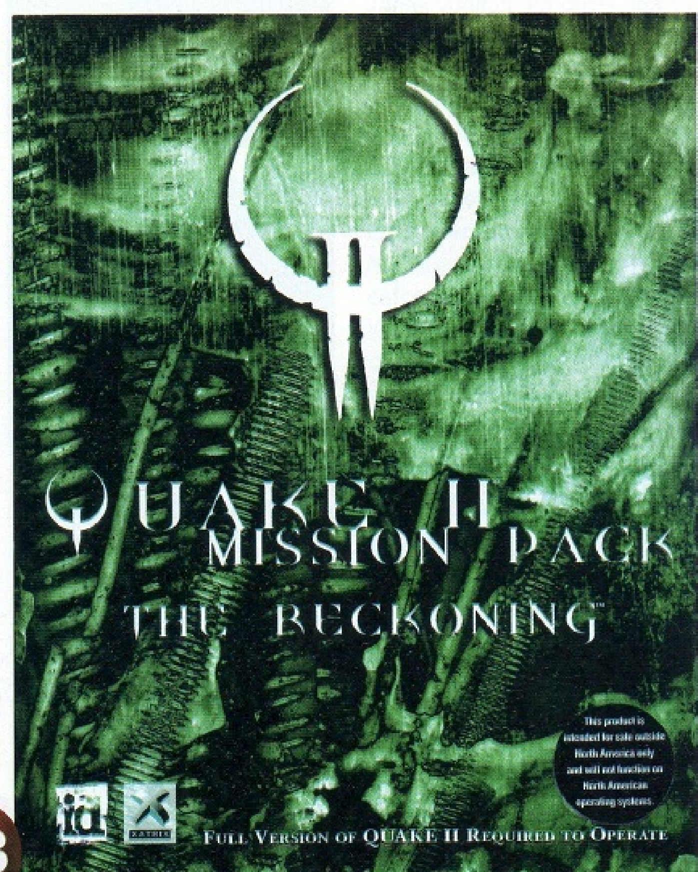
Hay que señalar, para acabar, que el programa mantiene todas las bondades del original. Entre ellas, los excelentes gráficos 3D, con unos "mapeados" muy complejos y una inmejorable elección de las texturas.





En cuanto a la opción multiusuario, sigue siendo una de las más interesantes de este programa.

P. López







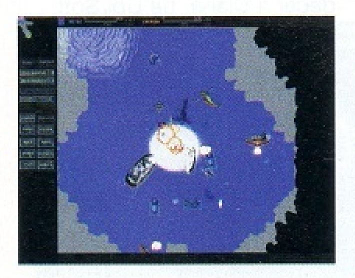
THE CORE CONTINGENCY

Sacándole partido al éxito de su Total Annihilation, CaveDog, por medio de GT Interactive, acaba de publicar un CD de expansión para un programa tan estratégico.

Si ya te gustó *Total Annihilation* como tal (recordemos que eran nada más y nada menos que dos excelentes CDs), ahora se añaden aún más elementos a la ya complicada mezcla que tenía como fin acabar con el Core o el Arm, según el bando al que hubieras decidido otorgar tu incondicional apoyo.

El *pack* de expansión consta de un CD-ROM que añade nada más y nada menos que 75 (!) nuevas unidades de combate, así como 50 mapas, 25 misiones adicionales y hasta 6 nuevos mundos.

Básicamente, emulando al bueno de Kevin Costner en su fallida superproducción *Waterworld*, ahora se trata de batallar en *Hydros*, un planeta acuático, en busca del arma definitiva que te permita "machacar" para siempre jamás al enemigo.



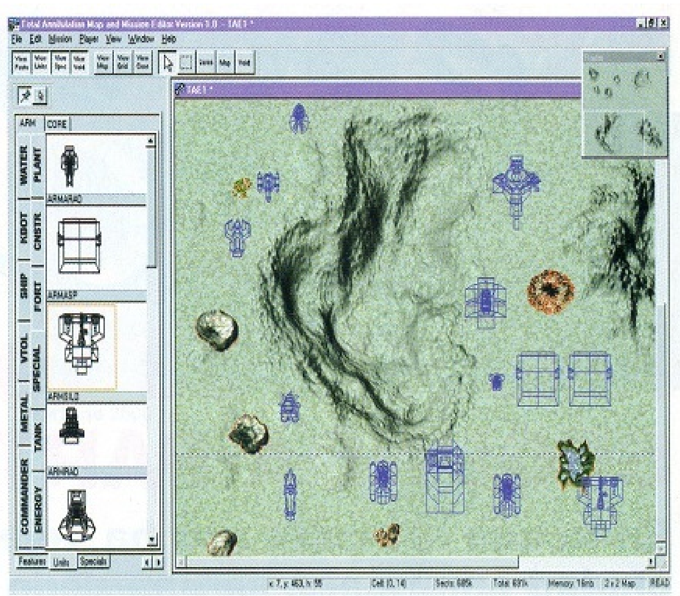


Eso, naturalmente, quiere decir que ahora hay multitud de unidades acuáticas, desde barcos y submarinos hasta determinados "bichos" con muy mala uva y mucho peores intenciones.

Incluso las naves aéreas ahora se pueden camuflar convenientemente bajo el agua para convertirse después en una auténtica pesadilla para el enemigo. Por otro lado, también hay mundos con superficie lunar y de Marte, e incluso uno de lava.

El tamaño de los mapas se ha elevado en algún caso hasta los 64 MB, con lo que los jugadores que disfruten de semejante cantidad de RAM lo pasarán bomba. Los combates por red (de hasta 10 personas) son, sin duda, el aspecto más emocionante de este juego, como de muchos otros. Aunque, por supuesto, no hay que desmerecer la inteligencia de la máquina, que es un adversario formidable.

Pero el detalle más destacable de esta excelente actualización es el hecho de que incluye un editor de mapas y misiones, el mismo que utilizan los chicos de CaveDog para crear sus propios mapas. Con el editor quedan aseguradas cientos de horas de diversión y de estrategia en busca de una difícil victoria, ya sea contra la máquina o contra algún osado enemigo menos virtual que se atreva a retarnos a través de la red.



El único detalle negativo es el lento movimiento de las naves al responder a tus órdenes. Los programadores han querido incluir un máximo de realismo y, como sabemos, un barco no acelera o frena del mismo modo que un vehículo terrestre. Sin embargo, cuando te atacan a mansalva esto se convierte en una pequeña prueba de paciencia. Por suerte, el adversario sufre el mismo problema que tú.

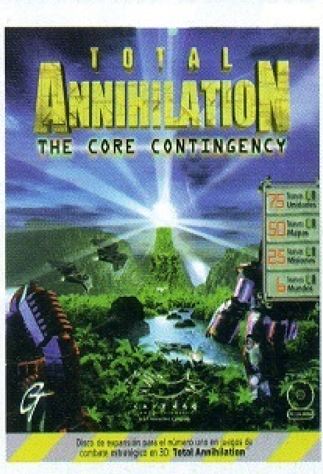
En resumen, se trata de un paquete que merece le pena si los dos CDs del juego original te supieron a poco y te quedaste con ganas de conquistar algún que otro mundo más, derribando sin compasión a todos los que no son de los tuyos.

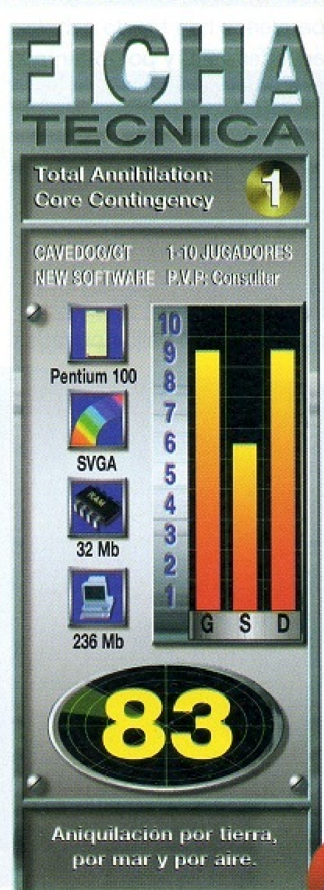


F. ESCUDERO











ATLANTA E3 1998: SEGUNDA PARTE

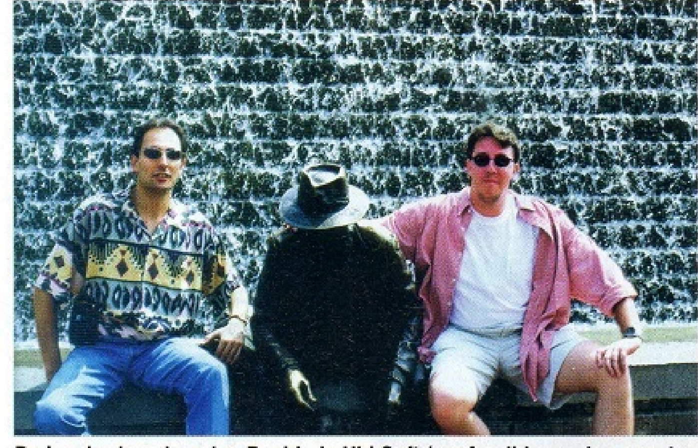
En lo que el viento nos ha dejado de esta ciudad americana se han dado cita este año, una vez más, todos los más importantes representantes del mundo de los videojuegos. El mes pasado os ofrecimos una primera parte de lo allí expuesto; en éste os mostramos el resto.

Un estado de salud óptimo en nuestro mercado y una abundancia irreprochable, reflejados ambos en la ciudad de Atlanta, nos han llevado a extender nuestro reportaje a dos números. Grandes y pequeños han tenido cabida en la feria E3, y por lo tanto lo tienen en nuestra revista.

Ya comentamos en la primera parte de este reportaje que el volumen de expositores ha descendido en esta cita respecto al año anterior. Sin embargo, esto no parece verse reflejado en la cantidad de videojuegos allí mostrados y, desde luego, no en su calidad, aunque los mismos estén concentrados en un menor número de compañías.

Como podrás comprobar, algunos de los programas mencionados en el reportaje anterior ya han llegado a nuestro país y cuentan con su correspondiente review en esta entrega de la revista. Igualmente ocurrirá el mes que viene con algunos de los juegos que aparecen en la segunda parte del reportaje.

Parece que los distribuidores últimamente logran acuerdos más rápidos para que los juegos traspasen nuestras fronteras antes, detalle de agradecer, pues antiguamente pasaba bastante tiempo.


De izquierda a derecha, David, de Ubi Soft (confundido por los agentes de inmigración con un vendedor de alfombras orientales debido a su execrable camisa), un anciano de Atlanta medio dormido y nuestro inestimable Director Adjunto, intentando robarle la cartera al anterior.


Dos bonitas panorámicas de la ciudad de Atlanta, tomadas ambas desde el tranquilo y hermoso Parque Olímpico de dicha ciudad.

De todos modos, no te sorprendas cuando en el reportaje del año que viene del E3 de Los Ángeles veas algún título aquí mostrado, ya que muchos de los mismos aún están en desarrollo y falta bastante hasta que salgan. Un ejemplo claro de juego que pasó por diversas ferias antes de salir al mercado es el de *Heart of Darkness* de Amazing Studios (comentado en el número 37 de la revista), que incluso cambió de distribuidor por el camino.

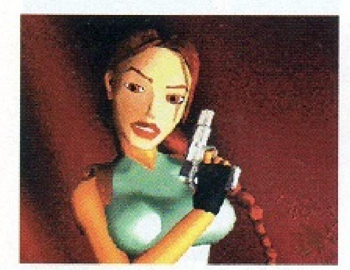
Por cierto, debemos agradecer a Diana, de Ubi Soft, las tres fotografías que ilustran e iluminan esta página y que os muestran un poquito cómo es la ciudad de Atlanta en sí, al contrario de las que os enseñamos el mes pasado, que eran sólo imágenes de la concurrida feria. Por último, hay que destacar que nuestra próxima cita en lo que a reportajes de ferias se refiere será en el número de octubre con el próximo E.C.T.S. londinense.

A. Greppi
D. Gozalo

EIDOS INTERACTIVE

Aunque es una lástima y no pudimos conseguir ninguna foto de **Tomb Raider III** (y sí bastantes de las "chicas" de Eidos), anunciaron en este E3 que las próximas Navidades contaremos con la nueva entrega de las aventuras de la heroína Lara Croft.

Si te gustan los juegos de este estilo, los señores de Eidos te ofrecen también **Omikron**, un título que combina acción 3D con ciertos toques de aventura gráfica. Si lo que de verdad prefieres es el arcade 3D puro y duro, nada mejor que **Daikatana**, de Ion Storm, el estudio de John Romero, o **Thieft: The Dark Project**, ambos títulos de la misma índole.



Tomb Raider III

Otro de los productos de esta clase de Ion Stor es **Anachronox**, que todavía está en pañales pero promete sobrada calidad.

Si lo que preferimos es la estrategia, tenemos diversas posibilidades. La primera de ellas también pertenece al prolífico Ion Storm. Se trata de **Dominion**, un juego del que ya os hemos hablado en anteriores números, y que cuenta con gráficos ideales para jugar a resoluciones superiores a 1024x768 *pixels*.

Por otra parte tenemos **Warzone 2000**, una especie de *Command & Conquer* en tres dimensiones, con unos efectos de luz increíbles si contamos con una aceleradora gráfica. Si te gustó *Myth*, de Bungie, **Tartan Army** será tu programa preferido, ya que se desarrolla en la misma época, el Medievo, y **Gangsters**, más orientado a la economía de los años 20.

Para finalizar, debemos mencionar **Revenant**, una especie de *Diablo*.



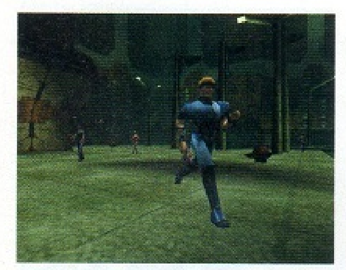
Warzone 2000



Theift: The Dark Project



Anachronox



Omikron



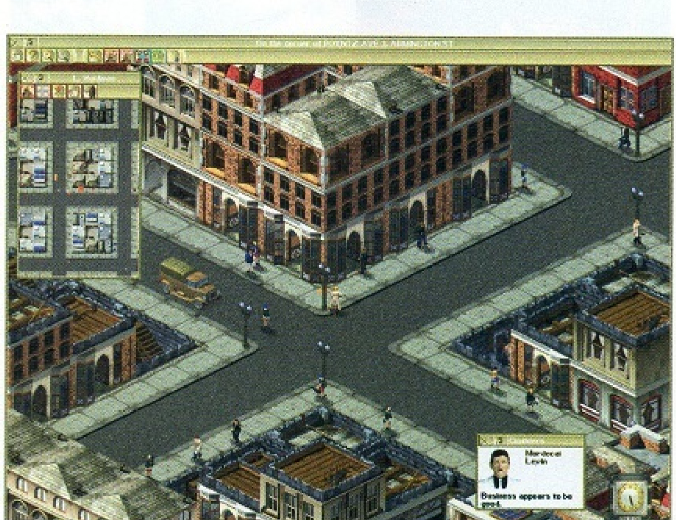
Dominion



Revenant



Tartan Army



Gangsters



Daikatana

REPORTAJE

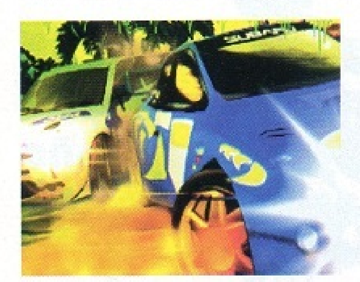
INFOGRAMES

Sin lugar a dudas, dos de los títulos más espectaculares de toda la feria fueron a recaer sobre esta empresa francesa.

Así, **Aironauts** es un espectacular plataformas en tres dimensiones, mientras que **Outcast** es una increíble aventura que mezcla acción y arcade, con unos gráficos de impresión sin necesidad de aceleradoras 3D, aunque no se descartaba implementar el programa para los usuarios de las mismas.

Para continuar con el resto de títulos comenzaremos por los deportivos. Así, **V-Rally** es una nueva versión de su gran éxito para las consolas Sony Playstation, **RushDown** nos permitirá descender por las más empinadas laderas en un snowboard, y **Canal + Football 99**, a jugar al fútbol.

Si te gustan las plataformas, dos buenos títulos son **Jest** y **Space Circus**, y si lo tuyo es la habilidad, disfrutarás con **Wetrix**.



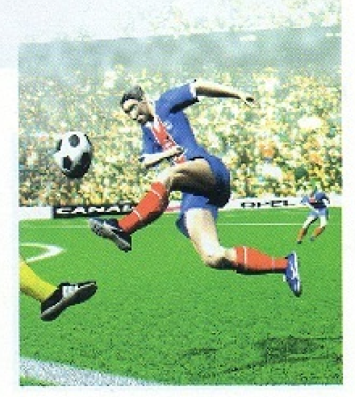
V-Rally



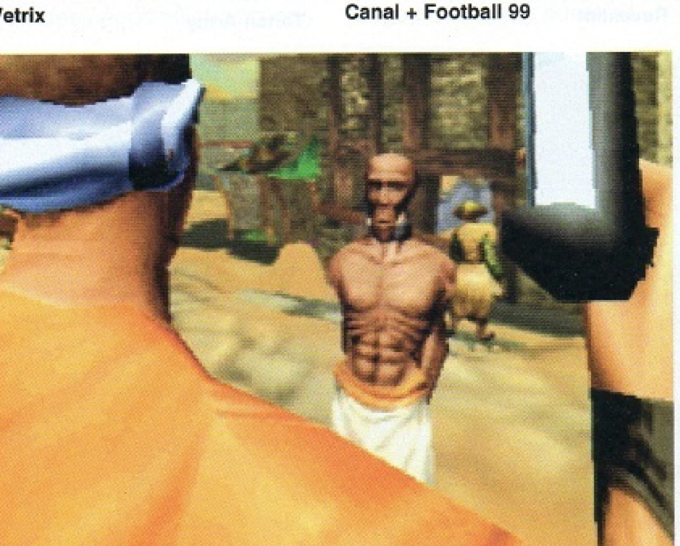
Fighter duel 2



Wetrix



Canal + Football 99



Outcast



Aironauts

Para los seguidores de los simuladores de vuelo, aparece la segunda entrega de **Fighter Duel**, ahora implementada para Internet, y el disco **F-22 Total Air War** (no confundir con *F-22 Red Sea Operations*) que nos permite crear nuestras propias misiones para *F-22 ADF*.

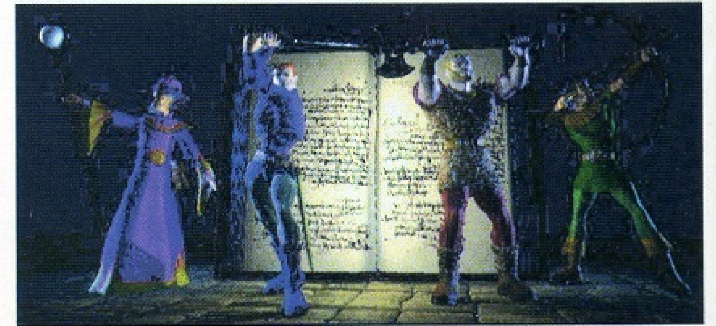
Si te gustó *Gauntlet* en su día, por último te mencionaremos el divertido **Hexplore**.



F-22 Total Air War



Space Circus



Hexplore

Jest



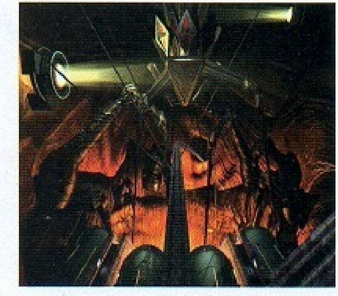
Rushdown

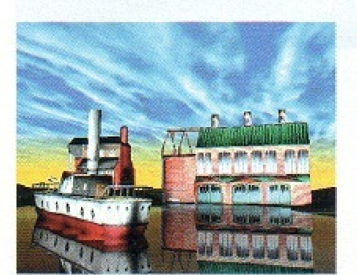
CRYO INTERACTIVE

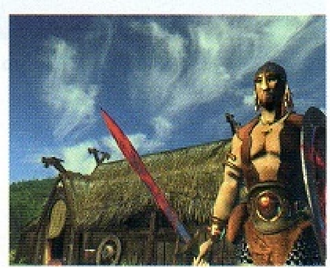
La compañía francesa sigue su andadura con paso firme y presenta cuatro nuevas aventuras de muy diferentes argumentos y estilos, aunque todas ellas cuenten con unos gráficos "renderizados" de gran calidad.

La más destacable de todas ellas, a nuestro entender, es **Forbidden City**, de los mismos creadores de *Versailles* y *Egipto*, que se desarrolla en la Ciudad Prohibida de los emperadores chinos. Sus gráficos son impresionantes. Otro título con grandes gráficos es **RiverWorld**, bastante curioso en su concepto, al igual que **Ring**, otro juego bastante extraño en su desarrollo.

Por último, **Saga: Rage of the Vikings** nos contará cómo fue el levantamiento de los antiguos vikingos contra el Imperio Romano y nos permitirá convertirnos en ellos y dirigir sus destinos.


Ring


RiverWorld

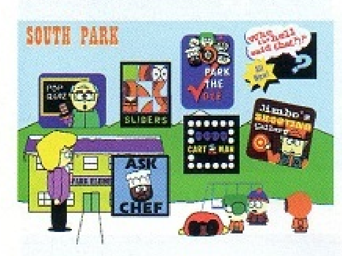

Saga: Rage of the Vikings


Forbidden City

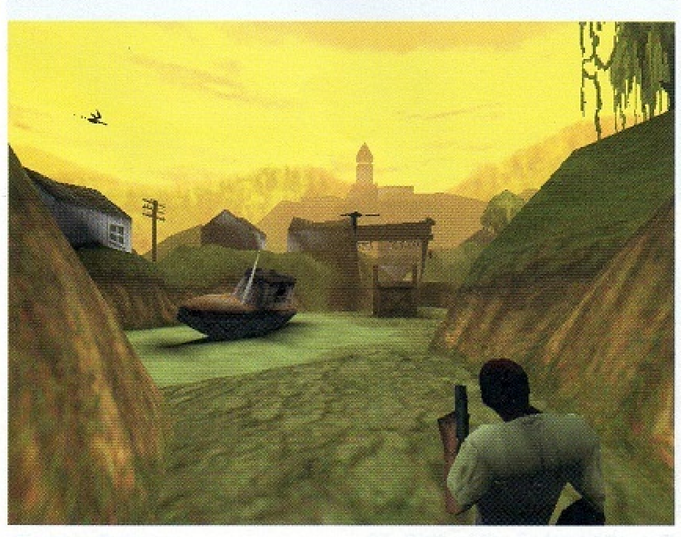
ACCLAIM

Por fin pudimos ver las primeras imágenes de **Turok 2**; aunque son estáticas, se puede percibir en ellas que el *engine* del juego de los chicos de Acclaim ha sido bastante implementado.

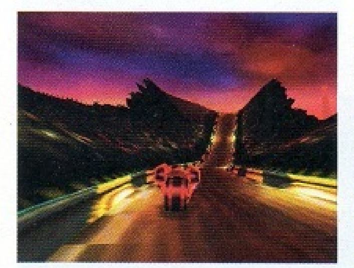
En otro orden de cosas, parece que por fin casi está acabado **Shadowman**, un curioso juego al estilo de *Tomb Raider*. También pudimos ver la nueva entrega de **NFL Quaterback**, la espectacular saga de fútbol americano, así como la conversión a PC de **Extreme G** y un nuevo proyecto denominado **Machines**. Además, se anunció el acuerdo con Comedy Central para hacer un juego basado en la serie de dibujos animados **South Park**.

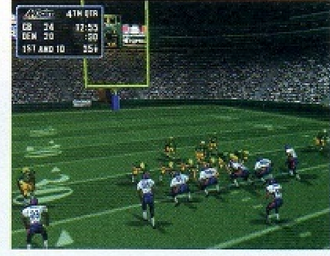


South Park


Shadowman


Turok 2


Extreme G: XG2


NFL Quaterback 99


Machines

SOUTHPEAK

Los señores de SouthPeak Interactive son completamente desconocidos en nuestro país, pero cuentan con unos cuantos títulos bastante interesantes que esperemos que alguna distribuidora española se decida a traer más acá de nuestras fronteras.



Darkside of the Moon

El más destacado de todos es **20.000 Leguas de Viaje Submarino** basado en la clásica obra de Julio Verne. Se trata, lógicamente, de una aventura gráfica con unos gráficos impresionantes.

Dentro de este mismo género encontramos dos títulos más: **Dark Side of the Moon** transcurre en la cara oculta de la Luna, tal y como su título indica, mientras que **Junkland Jam** es para los más pequeños de la casa. También es muy divertido **Robot Club**, que nos permite crear engendros mecánicos.



20.000 Leguas de Viaje Submarino

Para acabar, debemos destacar que han adquirido los derechos de los juegos infantiles de la Warner Bros con tres interesantes títulos de diferentes estilos: **Pinky y Cerebro**, un arcade 3D, **Crazy Paint**, para colorear, y **Looney Toons**, con los personajes de la Warner.



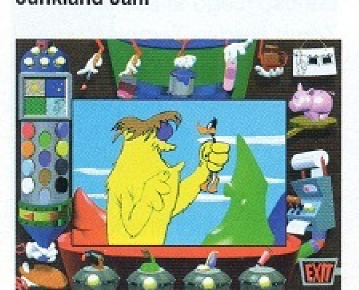
Warner Bros: Pinky y Cerebro.



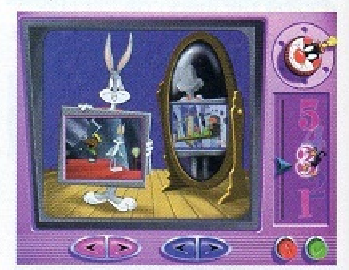
Junkland Jam



Robot Club



Warner Bros: Crazy Paint.

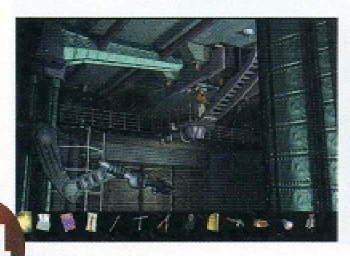


Warner Bros: Looney Toons

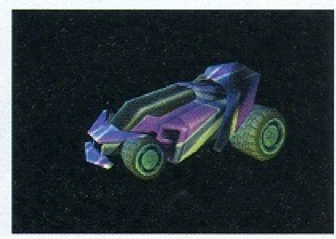
TEAM 17

Los señores de Team 17 tienen tres bonitos juegos en preparación: **Nightlong** es una aventura gráfica a la antigua usanza, pero con unos gráficos de impresión.

También encontramos **S.G.P.** un juego de carreras de coches en 3D, y **Phoenix**, un arcade espacial. Ninguno de estos dos últimos tienen su nombre confirmado.



NightLong



S.G.P.



Phoenix

MICROPROSE

A pesar de que, económicamente, Microprose lo paso muy mal hace unos añitos, han regresado por sus fueros. Los que fueran mejores diseñadores de simuladores de vuelo han recuperado la exitosa línea que les llevó a merecer tal distinción.

Así que, siguiendo con los simuladores, no podemos dejar de mencionar el esperado **Falcon 4.0**, el cual da la impresión de que no va a ser terminado nunca.

También cabe destacar el disco de misiones de *Top Gun*, denominado **Hornet Nest**, o el de la Segunda Guerra Mundial llamado **European Air War**, que también se está retrasando.

Si prefieres los arcades 3D tipo *Doom* o *Quake*, **X-Com Alliance** es muy divertido, ya que toma como base la clásica saga de estrategia *X-Com*, al igual que ocurriera con el arcade espacial comentado este mes en la revista *X-Com Interceptor*. Otra posibilidad es el primero de los juegos basados en *Star Trek*. **Klingon's Honor Guard** promete bastante y sustituye al cancelado proyecto de *First Contact*. El otro título se aparta de esta línea y se trata de **Birth of the Federation**, un juego de estrategia.

Para los seguidores de *Civilization 2*, aparece un nuevo disco de misiones denominado **Test of Time**.

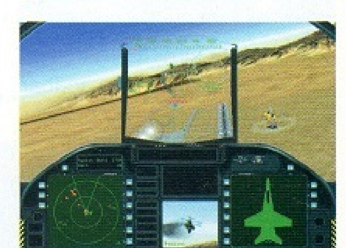


X-Com: Alliance

También podrás disfrutar de **MechCommander**, un juego de estrategia basado en el universo de los *Mechwarrior*, del que, por cierto, aparece la tercera entrega (recuerda que Activision perdió la licencia).

Dentro de este género también estaría **Starship Troopers**. Pero como tarden un poco más en sacarlo, la película quedará en el olvido, y el juego también.

Para acabar, otro de los más esperados: **Guardians: Agents of Justice**, un *X-Com* que tiene superhéroes.



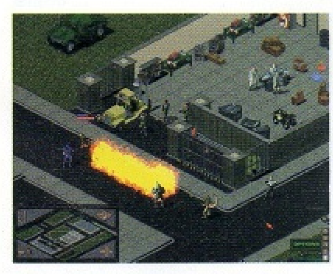
Top Gun: Hornest Nest



Falcon 4.0



MechCommander



Guardians: Agents of Justice



Mechwarrior III



Civilization 2: Test of Time



European Air War



Starship Troopers



ST: Birth of the Federation



ST: Klingon's Honor Guard



REPORTAJE

RIPCORD / TAKE 2

El sello de videojuegos de Panasonic en Estados Unidos se llama Ripcord y además ditribuye los juegos de Take 2, por lo que trataremos sus productos de forma conjunta.

El que más llamó la atención a todos en la feria fue **Space Bunnies must Die!**, una especie de *Tomb Raider* también protagonizado por una heroína (ahora rubia y con coletas) que debe acabar con toda una serie de malvados alienígenas que tienen forma de conejos y similares.

Del resto de juegos debemos hablar primero de **Legend of Blade Master**, un intento de rol japonés hecho por americanos, así como the **Monkey Hero** y **Montezuma's Return**, dos curiosos títulos de plataformas diseñados en 3D.

Si prefieres los simuladores, está el esperado **Jetfighter Full & Burn**, la obra de nunca acabar, así como **Stratosphere**, con un ambiente más futurista.

Para los acérrimos amantes de la velocidad, tenemos **Thrust, Twist & Turn.**

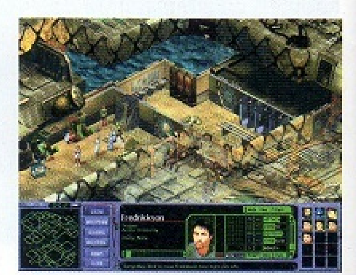
También pudimos ver nuevas misiones del esperado **Spec Ops**. En el género estratégico no podemos dejar de hablar de **Starship Diplomacy**, un extraño juego del género, **Terra Victus**, con unos gráficos bastante espectaculares, y **Enemy Infestation**, repleto de alienígenas de muy malas intenciones. Todos ellos son futuristas, no como el que hemos dejado para el final.

Se trata de **Majesty**, con el sobrenombre de **Empires of the Darklands**, que transcurre en el medievo.

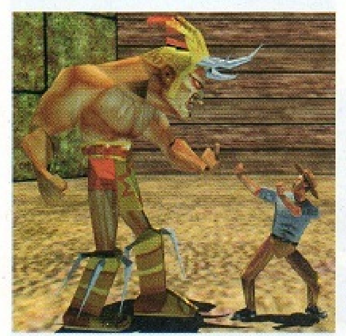
Gráficamente es precioso, y lo poco que pudimos ver de él nos dejo anonadados por su fluidez, tanto en el desarrollo como en acción.



Spec ops



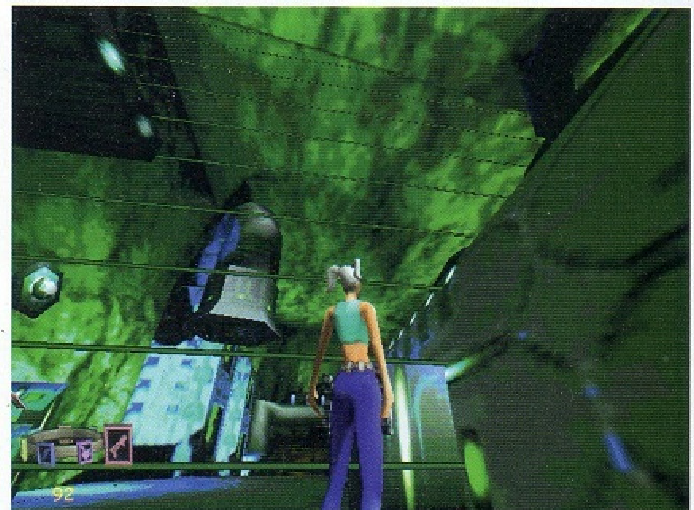
Enemy Infestation



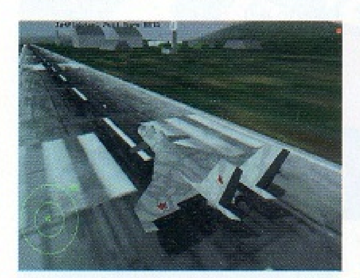
Montezuma's Return



Monkey Hero



Space Bunnies must Die!



Jetfighter Full Burn



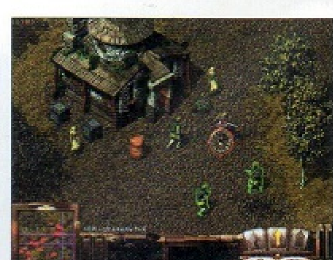
Legend of Blade Master



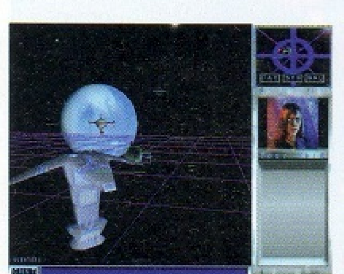
Majesty: Empires of the Darklands



Stratosphere



Terra Victus



Starship Diplomacy



Thrust, Twist & Turn

GREMLIN

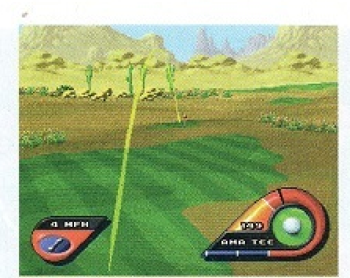
Aunque el producto que más nos interesó de todos los que mostraron los señores de Gremlin fue **Blade**, de los señores españoles de Rebel Act (con bastantes alabanzas por parte de todos los que pudimos verlo en funcionamiento), también presentaron en la feria unas cuantas cosas bastante aparentes.

En principio hay que destacar los nuevos títulos de su serie *Actua*. **Actua Golf 2** es la continuación de su simulador golfístico en tres dimensiones. Siguiendo la misma línea encontramos **Actua Ice Hockey,** basado en el hockey sobre hielo, y **Actua Tennis**, que nos permitirá emular a los rutilantes astros del tenis mundial.

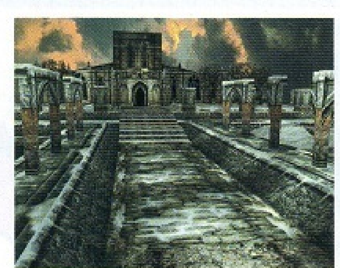
También pudimos ver cuatro títulos más de muy diferentes géneros. En **Buggy** tendremos la posibilidad de controlar unos divertidos vehículos todoterreno al igual que ya pudieron hacerlo los usuarios de Sony Playstation hace unos meses.

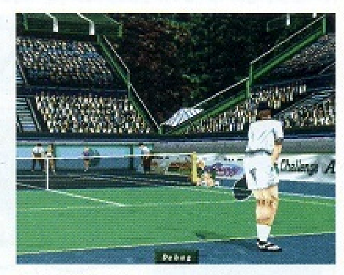
Por otra parte, **Soulbringer** nos introduce en una medieval aventura. Si prefieres épocas anteriores, **Tribal Lore** es una especie de *Command & Conquer* prehistórico, al estilo de otros que ya os hemos comentado en la revista.

Por último, no debemos dejar de mencionar el divertido **Tanktics** de DMA Design, un juego donde controlaremos unos divertidos vehículos acorazados.


Actua Golf 2


Actua Ice Hockey


Soul Bringer


Actua Tennis



Buggy


Blade

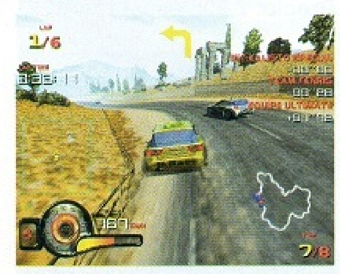

Tanktics


Tribal Lore

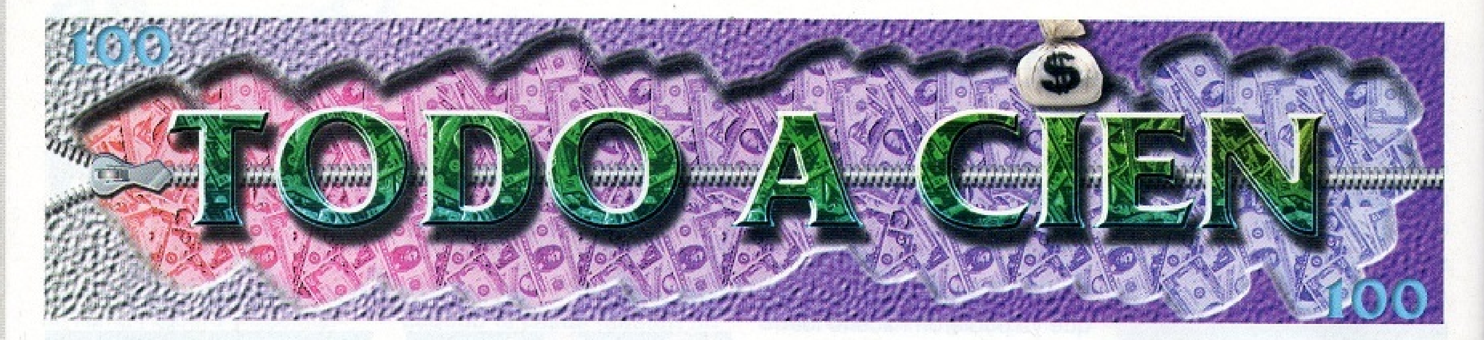
KALISTO

La compañía francesa, creadora de títulos como *Dark Earth*, *Ultimate Race Pro* o el *megagame* de este mes, *Nightmare Creatures*, nos mostró en Atlanta sus dos próximas novedades.

El Quinto Elemento está basada en la arrasadora película protagonizada por Bruce Willis el año pasado, ahora al estilo de *Tomb Raider*, mientras que su segunda sorpresa fue **Ultimate Race Rally**, secuela del antes mencionado *Ultimate Race Pro*, con aún mejores gráficos y excelentes efectos de luz.


Ultimate Race rally

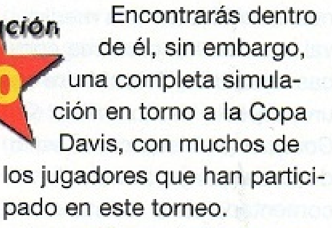

El Quinto Elemento



DAVIS CUP TENNIS

Habitualmente, los programas del pasado que vuelven a nosotros en estas colecciones que aparecen a bajo precio fueron de gran calidad en su momento. Hemos visto en esta sección títulos de la excelencia de *Phantasmagoria*, *The Beast Within* o *ToonStruck*; *Top Gun*, que comentamos en este mismo número, no desmerece en absoluto de aquellos títulos.

Sin embargo, entre toda la abundancia pasada se les cuela de vez en cuando (o, mejor dicho, nos intentan colar) algún título que no alcanza la elevada calidad de sus importantes y destacados próceres. Es el caso de este poco agraciado **Davis Cup Tennis**, un título tirando a mediocre, que no destaca especialmente dentro de su género.



Valoración 70

Encontrarás dentro de él, sin embargo, una completa simulación en torno a la Copa Davis, con muchos de los jugadores que han participado en este torneo.

Los gráficos, limitados por el tiempo, desde luego, ofrecen aun así una calidad nada desdeñable, con su particular técnica del *roto-morphing*.

Los sonidos incluyen manifestaciones extemporáneas del público, así como los secos golpes de los tenistas. En conjunto, un título sólo apto para los más acérrimos del género, cuyo mayor atractivo es, a estas alturas, su bajo precio.



Distribución: Proein, S.A.
Precio: 1.995 pesetas

TOP GUN: FIRE AT WILL!

Toda una generación de adolescentes vivió la pasión del vuelo, las chaquetas de cuero marrón de aviador y las frases secas de chuleta tipo Tom Cruise o Val Kilmer. Todo ello gracias a una película, *Top Gun*, a cargo de Tony Scott, el hermano de Ridley, que, con todos los tópicos del género, incluida la bella dama (Kelly McGillis), arrasó en taquilla.

Pasando por alto algún arcaico título, lo cierto es que resulta extraño que una película con tanto tirón no viera antes un videojuego de la calidad del presente.

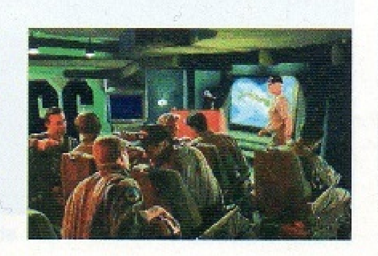
En **Top Gun: Fire at Will** tienes que asumir el papel de Maverick, que se enfrenta a experimentados cazas enemigos en medio de una tirante guerra fría que empieza a calentarse en exceso.

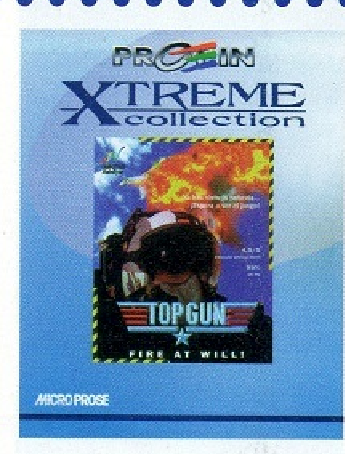
A tu disposición tienes cuarenta misiones cuya dificultad va en aumento. Culminarlas con éxito no es cosa fácil. Además, tienes la posibilidad de entrar en combate directamente mediante la Acción Instantánea.

Valoración 80

Teniendo en cuenta simuladores de vuelo más avanzados que han aparecido en fecha reciente, lo cierto es que este programa se encuentra ya un poquito atrasado. El título, además, se centra más bien en la parte arcade de la simulación que en sus posibilidades técnicas. Sin embargo, los gráficos SVGA dan la talla y los sonidos acompañan muy bien el desarrollo de la acción.

Por lo demás, la opción más interesante sigue siendo, cómo no, la que te permite enfrentarte a un amigo vía red o módem. La emoción que puedes disfrutar de esta manera es innegable.







Se trata, en definitiva, de un interesante producto para los amantes de los simuladores de vuelo de todo tipo, así como para los fanáticos de la película *Top Gun* que, aunque está algo pasada a estas alturas, todavía cuenta con multitud de incondicionales en todo el mundo.

Distribución: Proein, S.A.
Precio: 2.995 pesetas







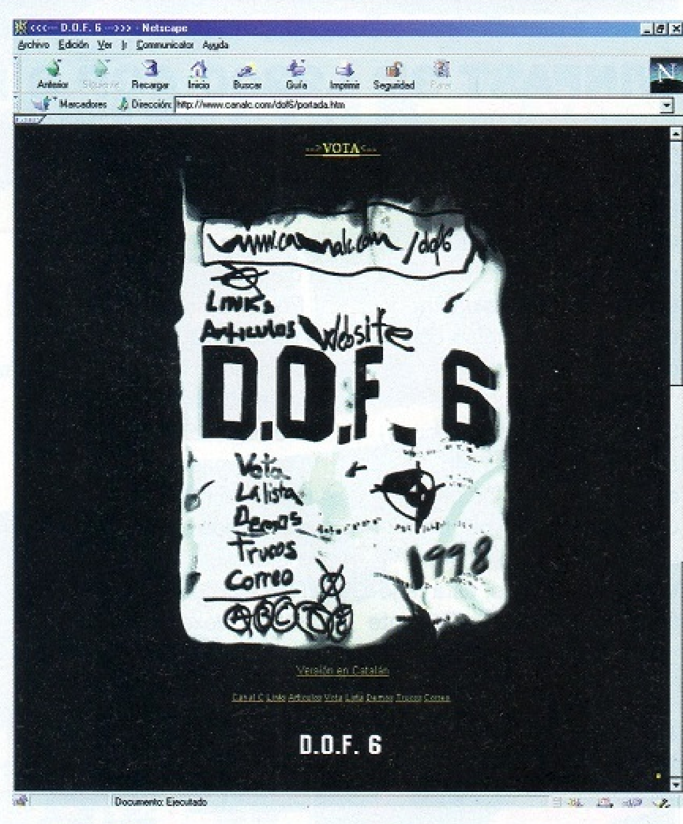
D.O.F. 6

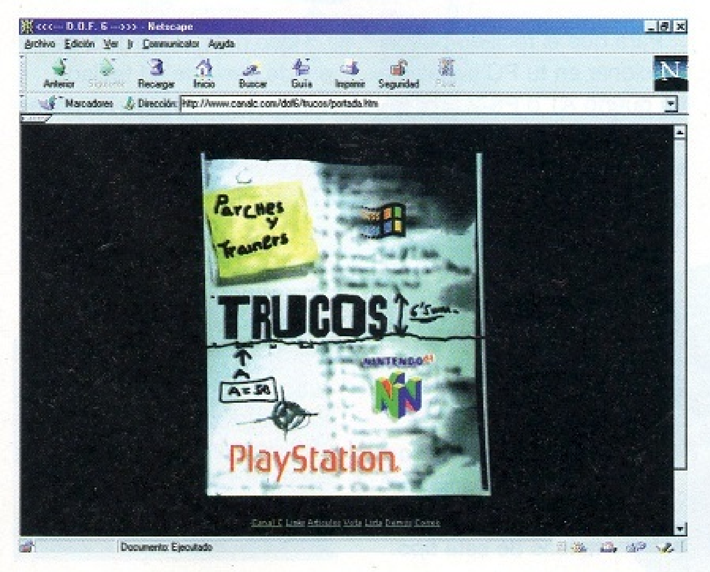
http://www.canalc.com/dof6/

Nuestra sección de Internet os presenta en esta ocasión la página web del mejor programa de videojuegos que podrás encontrar dentro del panorama televisivo español.

A pesar de que se transmite desde una plataforma digital, más concretamente Canal Satélite, este programa de televisión se está logrando ganar la confianza de todos los jugadores de videojuegos gracias a la indiscutible profesionalidad que están demostrando sus autores.

Se encuentra ubicado dentro del Canal C, exclusivamente dedicado al, para nosotros, apasionante mundo de la informática. Semanalmente te muestra todas las novedades del mercado del PC y de las consolas, así como todo tipo de novedades, noticias e informaciones acerca de un mundillo que tanta vida tiene como el nuestro. También cabe destacar su movida lista de éxitos, al más puro estilo de la de cualquier radiofórmula musical.





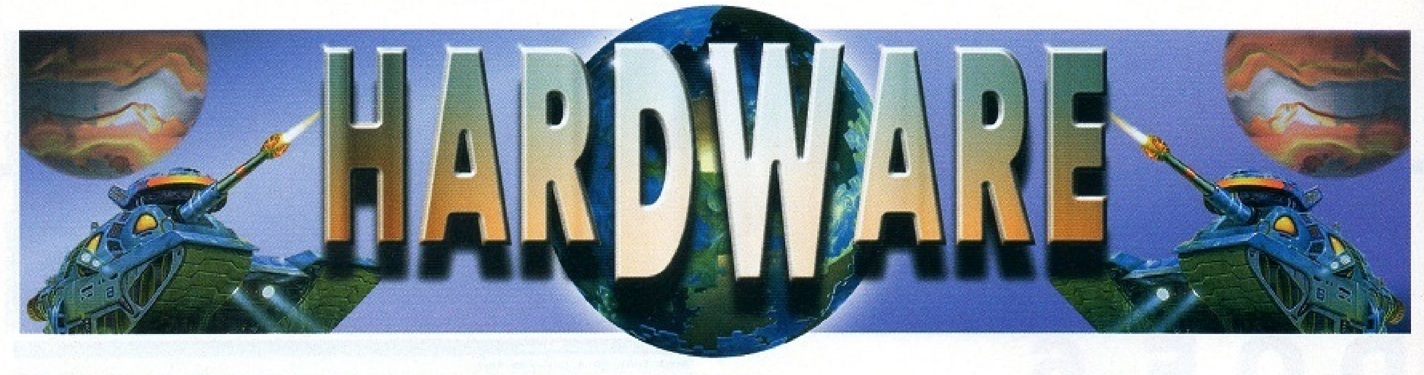
En la página web, la cual por ahora es un poco triste, van mostrando su particular filosofía. Ofrecen no sólo esa lista semanal, sino también interesantes artículos (el último que hemos visto estaba referido a IRC), así como *links* a diferentes webs corporativas de las compañías más importantes del sector y a las demos del momento. Éstas no están en su servidor (lo cual agilizaría su descarga desde nuestro país), pero por lo menos procuran estar a la última en lo que a novedades se refiere.



Por si esto fuera poco, te ofrecen todo tipo de trucos para diferentes plataformas (todavía no son muy actuales, pero esperamos que se vayan poniendo al día) y la posibilidad de contactar con ellos a través de su dirección e-mail (dof6@canalc.com), así como votar para la lista de mejores *intros* del mundo del videojuego. Si participas en este último concurso, podrás optar a un premio que todavía está por determinar. Pásate por su web si quieres enterarte de cuál es.

Esperemos que en las próximas semanas mejoren un poco el *look* del web, todavía descuidado, para acercarse al del programa, el cual es bastante bueno y por el cual queremos felicitarles desde estas páginas. Ojalá sigan por este excelente camino.

D. Gozalo



WINFAST 3D L2300 AGP 8 MB

A pesar de que en su nombre sólo se hace referencia a las tres dimensiones, que tantas pasiones levantan últimamente, lo cierto es que esta tarjeta realiza un importante trabajo también con las dos dimensiones.

Basada en el *chip* de 3Dlabs Permedia 2, el cual, en su versión de 8 Mb, se acerca mucho a las prestaciones que ofrece el inconmensurable *chipset* de VooDoo Graphics, esta tarjeta proporciona una excelente aceleración en la creación de texturas y "mapeados". Es capaz, además, de acelerar los vídeos MPEG 2 mediante el hardware.

Posee un soporte completo de OpenGL, que te permite acceder a los gráficos a una velocidad mucho mayor de lo habitual. Este método no es demasiado normal dentro del mundo de los videojuegos (muy pocos de los grandes títulos te permitían hacer uso de OpenGL: *Quake* y *Hexen* entre ellos), pero si tienes inquietudes gráficas te será muy útil, pues sí lo contemplan programas como 3D Studio, más centrados en el tratamiento de imágenes.



Así pues, la tarjeta **WinFast 3D L2300** acelera todas las operaciones de *rendering* de OpenGL tanto bajo Windows NT como bajo Windows 95. Entre las posibilidades gráficas que posee se cuentan sombreado Gouraud, Alpha blending, definición *sub-pixel*, alta definición por *pixel* de niebla, filtros de color, anti-aliasing, luz interpolada especular y difusa, etcétera.

La memoria RAM DAC de esta tarjeta asciende a los 230 MHz, como es habitual, por lo demás, en casi todas las tarjetas de este nivel. Esto acelerará, en gran medida, la representación en la pantalla de los gráficos bidimensionales.

Por otra parte, la velocidad del procesador interno que hace funcionar a esta tarjeta gráfica es de 100 MHz.

Se trata, en conjunto, de una tarjeta que combina una robusta aceleración 3D con la aceleración de vídeo MPEG 2. Además del arriba mencionado OpenGL, soporta Heidi, de AutoDesk, para 3D Studio Max, así como Direct3D y DirectDraw de Microsoft.

Es una excelente posibilidad para aquellos que no quieran depositar toda su confianza en el *chip* VooDoo 2, o no deseen centrarse sólo en el campo del software de entretenimiento.



Nombre: WinFast 3D L2300 AGP
Fabricante: Leadtek
Distribuidor: Varios
Precio: 33.000 ptas aprox.
Valoración: 82 %

LOGITECH DELUXE KEYBOARD

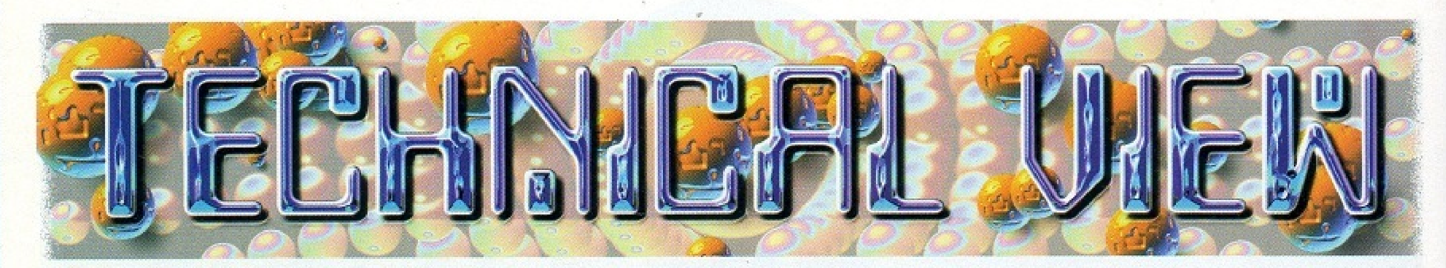
Logitech, compañía especializada desde hace mucho tiempo en dispositivos para PC de todo tipo, te presenta en esta ocasión un interesante teclado que mejorará tus relaciones con Windows 95 si éstas, por ventura, no fueran todo lo felices que debieran.

El teclado posee un reposamanos extensible que te permitirá relajar la tensión de tus muñecas tras horas de trabajo. Han incluido, lo cual nos parece más importante, teclas de acceso directo a Windows 95, con objeto de agilizar tus operaciones con este sistema operativo.

Para que el teclado pueda funcionar en tu PC necesitas un puerto AT o PS/2. Por lo demás, es compatible con el sistema operativo MS-DOS, así como con todas las versiones de Windows desde la lejana 3.1 hasta la de este año. El diseño es más o menos atractivo, como, por lo demás, sucede en todos los periféricos de este tipo.

Poco más, la verdad, se puede decir de un teclado, salvo que, si el tuyo ha pasado a mejor vida, se trata de una interesante opción de futuro. Si el precio entra dentro de lo razonable y manejas Windows 95, puedes darle un voto de confianza.

FICHA:
Nombre: Logitech Deluxe Keyboard
Fabricante: Logitech
Distribuidor: Logitech
Precio: Consultar
Valoración: 70 %



PROTOCOLO V.90

Cuando finalmente parecía que la velocidad de los modems analógicos había llegado ya al máximo, surge un protocolo que, aprovechando las líneas digitales, nos permite romper una barrera que parecía infranqueable.

Para empezar, un poco de historia. En septiembre de 1996 es presentado por parte de US Robotics (3COM) al ITU el primer proyecto para un módem de 56 Kb. En Marzo de 1997 surgen los primeros modems que prometen unas velocidades de 56 Kb, así como dos protocolos propietarios: X2, de 3Com, y 56Kflex, de Rockwell. Ambos ofrecían prácticamente las mismas prestaciones; sin embargo, eran incompatibles entre sí. En diciembre de ese mismo año se decide estandarizar ambos protocolos; en febrero de 1998 este proyecto es presentado al ITU, obteniendo su aprobación para siete meses después.

La tecnología V.90 permite a los modems recibir datos a velocidades de hasta 56 Kbps sobre las líneas de telefonía básica. V.90 rompe las limitaciones teóricas impuestas en los modems analógicos estándar, aprovechando el uso de conexiones a servidores digitales.

Habitualmente, la única parte de la red telefónica que suele ser analógica es la línea que conecta el usuario remoto con la centralita de teléfonos. Durante las dos últimas décadas las compañías telefónicas han estado reemplazando partes de sus redes originales analógicos con circuitos digitales. Sin embargo, la parte que más cuesta cambiar es la que va desde nuestras casas a las centralitas. Esa parte me temo que seguirá siendo analógica durante un par de años.

CODIFICACIÓN V.34

Para entender mejor cómo funciona V.90, explicaremos el funcionamiento de V.34.

La línea telefónica básica se diseñó para las comunicaciones de voz, limitando de este modo el espectro de sonido a aquellas frecuencias significativas para la voz humana. Los ingenieros telefónicos encontraron que podían reducir el ancho de banda necesario para la llamada, aumentando de este modo el número de llamadas simultáneas. Mientras esto funciona bien para la voz, limita las comunicaciones de datos.

Los modems V.34 están optimizados para la situación en que ambos extremos están conectados a líneas analógicas a través de la línea de telefonía básica. Aunque la mayor parte de la red telefónica es digital, los V.34 la tratan como si fuera completamente analógica, de modo que no aprovechan la línea digital. V.34 fue construido asumiendo que ambos extremos de la conexión sufrían pérdidas debidas al ruido de cuantificación producido por los conversores analógico-digitales (ADC o CAD, en nuestro idioma).

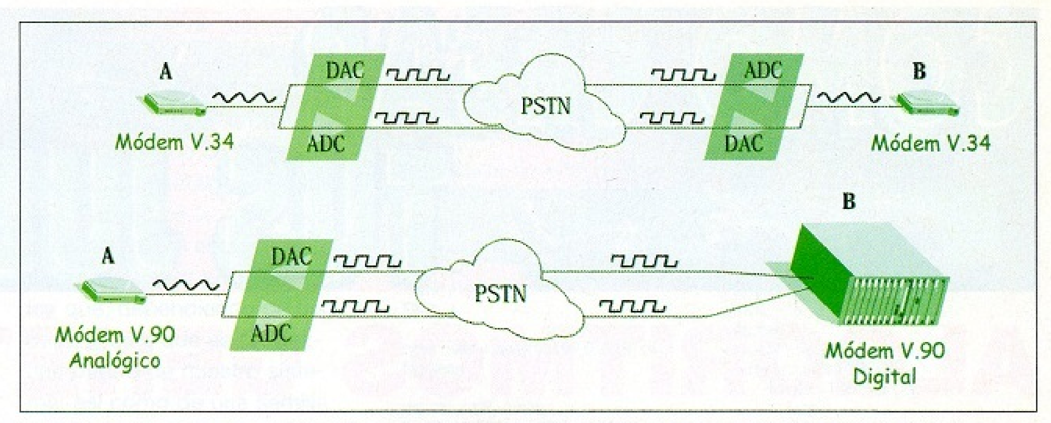
La información analógica debe ser convertida a digital para ser enviada por la red básica. La onda analógica de entrada es "sampleada" 8.000 veces por segundo y

LOS ESTÁNDARES V.xx

Estándar	Significado
V.22	Permite la transferencia a 1.200 *bits* por segundo a 600 baudios.
V.22 bis	Éste es realmente el primer estándar de comunicaciones; permite 2.400 *bits* por segundo a 600 baudios
v.32	Permite 4.800 y 9.600 *bits* por segundo a 2.400 baudios
v.32 bis	Permite hasta 14.400 bps
v.32 turbo	Permite 19.200 bps e incluso más con compresión, aunque no es un estándar de la CCITT/ITU
V.34	Permite 28.800 bps. Es compatible hacia atrás con el resto de estándares
V.34 bis	Permite hasta 33.600 bps
V.42	Es igual que V.32 y V.32 bis, pero con una mejor corrección de errores, permitiendo un mayor rendimiento.
V.90	Permite hasta 56.000 bps; proviene de la evolución de los protocolos x2 de US Robotics (3COM) y K56flex de Rockwell´s

cada vez su amplitud se graba como PCM (*Pulse Code Modulation*; es decir, codificación por pulsos). El sistema de muestreo usa 256 códigos PCM de 8 *bits* distintos.

Como las ondas analógicas son continuas y los números binarios presentan valores concretos, los dígitos que son enviados a través de la red y que son reconstruidos en el otro extremo pueden ser tan sólo aproximados a la onda analógica original. La diferencia entre la onda original y la reconstruida es lo que se llama ruido de cuantificación y es lo que limita la velocidad de los modems.



En este gráfico puedes ver la diferencia de funcionamiento de los dos estándares V.34 y V.90.

CODIFICACIÓN V.90

El ruido de cuantificación limita las comunicaciones en V.34 a un canal de aproximadamente 35 Kbps. Pero este ruido de cuantificación sólo afecta a las conversiones analógico-digitales y no a las digitales-analógicas. Ésta es la clave de V.90.

Si no hay conversiones analógico digitales entre el módem V.90 y la red de telefonía básica, y si está conectada digitalmente, el transmisor usará sólo los 255 niveles de señal disponibles en la parte digital de la red telefónica. Entonces esta información digital llega al receptor del módem analógico sin pérdida de información en el proceso de conversión.

Así funciona el proceso:

1.- El servidor se conecta de forma digital con la red telefónica.

2.- La señal del servidor será codificada usando los 256 códigos PCM; en otras palabras, no hay ningún tipo de pérdidas ni ruido de cuantificación asociado al proceso de conversión.

3.- Los códigos PCM son convertidos a sus correspondientes voltajes analógicos y enviados vía circuito analógico sin pérdida de información.

4.-El receptor reconstruye los códigos PCM que ha recibido, decodificando lo que el emisor envió.

Los datos son enviados desde el módem V.90 digital como números binarios, pero para cumplir las condiciones del paso 2, el módem digital V.90 transmite los datos (8 *bits* a la vez) al conversor analógico-digital del receptor a la misma frecuencia de la red telefónica (8.000 Hz).

La tarea del módem analógico V.90 será diferenciar los 256 posibles voltajes para recuperar los 8.000 códigos PCM por segundo. Si esto lo consigue, significaría que la velocidad podría estar cercana a los 64 Kb (8.000x8 *bits* por código).

Sin embargo, esto en realidad resulta muy difícil, pues utilizar los 256 códigos es francamente impracticable: algunos niveles resultan muy bajos y difíciles de identificar. Por esta razón se suelen usar 128 niveles para una velocidad de 56 Kb o 92 niveles para una de 52 Kb. El uso de menos niveles consigue una transmisión más robusta, aunque con una pérdida de velocidad.

REQUERIMIENTOS DE UNA TRANSMISIÓN V.90

1.- Un extremo de línea digital. Esto en los tiempos que corren resulta muy fácil, ya que la mayoría de las centralitas que se utilizan tienen codificación digital.

2.- Que el protocolo V.90 sea soportado a ambos lados de la conexión. V.90 deberá ser soportado tanto por el módem analógico como por el módem del servidor de acceso remoto.

3.- Una conversión analógico-digital. Sólo podrá aparecer una conversión analógico-digital a lo largo de todo el cable entre el módem V.90 digital y el analógico. En caso contrario, sufriríamos el efecto de ruido de cuantificación del que ya habíamos hablado, que echaría por tierra nuestras expectativas.

Aunque estos requerimientos pudieran parecer muy estrictos, la verdad es que en la mayoría de los hogares podremos disponer de ellos adquiriendo simplemente un módem V.90.

CONCLUSIÓN

Antes que nada debemos tener en cuenta que, a diferencia de otros protocolos, V.90 no puede ser usado entre dos modems analógicos V.90. Si desde nuestra casa nos comunicamos con un amigo que tenga otro módem V.90, podremos comunicarnos a una velocidad máxima de 33.600 bps, es decir, V.34, ya que V.90 sólo se usará entre un sistema digital y nuestra línea.

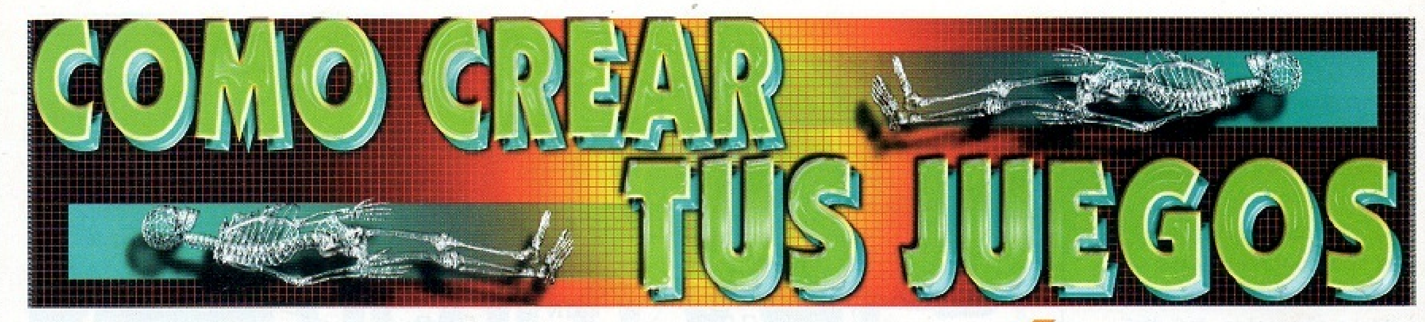
Entonces: ¿cuál es la ventaja? Es evidente, si pensamos que poco a poco la mayoría de los proveedores de servicios de Internet están adoptando esta normativa, con lo que os podéis imaginar navegar por Internet a 56.000 bps. Además, sin necesidad de hacer ningún cambio en nuestra línea telefónica. Como primicia podemos decir que ya se puede usar este protocolo si nos conectamos mediante Infovía.

La mayoría de los modems X2 y 56Kflex puede ser actualizada por medio de software al nuevo protocolo, con lo que en la mayoría de los casos no tendríamos que "tirar" el módem y compramos uno nuevo.

J. Rodríguez

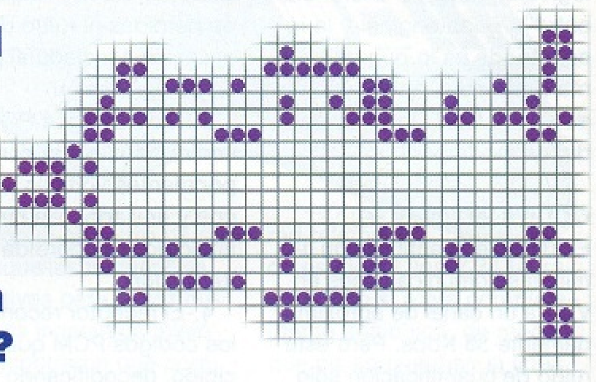
EVOLUCIÓN DEL PROTOCOLO V.90

Marzo 97	Diciembre 97	Febrero 98	Septiembre 98
Propietarios	Consenso	Determinación	Aceptación
Surgen los dos protocolos X2 y K56flex como protocolos propietarios	Diamond, Intel, Microsoft, así como otros fabricantes, se comprometen a estandarizar ese protocolo	El consenso recién aprobado recibe la determinación por parte del comité ITU en Ginebra	Se espera que la determinación adoptada por el ITU sea ratificada como estándar de comunicaciones



ALGORITMOS GENÉTICOS: EL JUEGO DE LA VIDA

Desde el mismo momento en que el hombre ha tomado conciencia de sí mismo, ha deseado ser artífice y creador de la vida en alguna de sus formas; ha querido ser Dios, si no de sí mismo, de algún sistema artificial. ¿Será el de la informática?



Últimamente se han puesto de moda estos algoritmos, que tratan de simular lo que ocurre en un sistema genético más o menos real mediante la aplicación de unas reglas sencillas. Estas reglas, aplicadas un número determinado e ilimitado de veces, producirán la simulación requerida.

EL JUEGO DE LA VIDA

El juego de la vida es una sencilla aplicación de los algoritmos genéticos. Fue creado en 1970 por un joven matemático llamado John Horton Conway. Su objetivo simplemente era crear un simulador de células.

Conway tardó varios años en seleccionar sus reglas con gran cuidado para evitar los dos posibles extremos que se pueden producir. Por una parte, existirían diseños que crecen a demasiada velocidad y sin límite, y por otra diseños que se destruyen demasiado rápido. Mediante un delicado balanceo de modelos, él creó uno sorprendentemente impredecible y otro con una increíble variedad de actividad. Conway eligió sus reglas de transición para que cumplieran estas premisas:

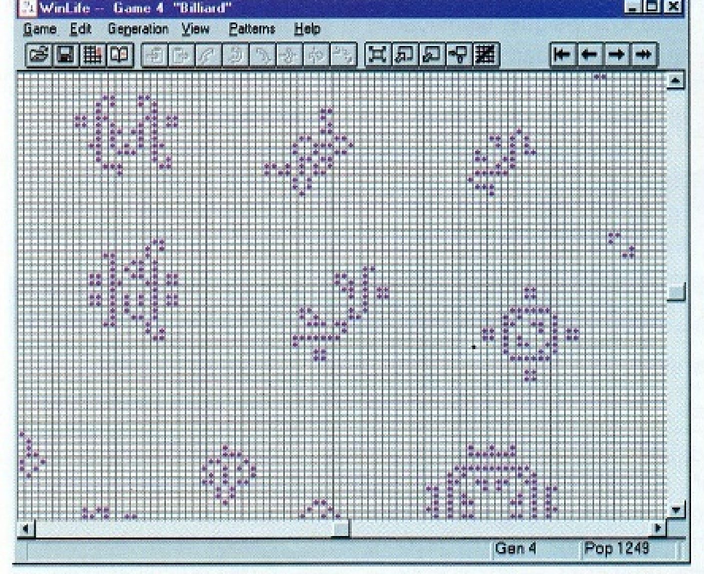
1.- No puede haber diseños iniciales para los cuales se demuestre que la población puede crecer sin límite.

2.- Debe haber diseños que aumenten su población generación tras generación.

3.- Debe haber diseños iniciales simples que crezcan y que cambien por un periodo considerable de tiempo, encaminándose a estos tres posibles caminos:

- Desaparecer totalmente.
- Entrar en una situación estable.
- Entrar en una situación oscilante de estados a través de dos o más periodos.

En resumen, las reglas tienen que garantizar un crecimiento de la población de forma más o menos impredecible. Las reglas de Conway son extremadamente simples y funcionales. Cabe destacar el hecho de que cada una de las células estará siempre rodeada por ocho posibles células vecinas, las cuatro ortogonales y las cuatro diagonales.



Ejemplo de uno de los programas que simula el Juego de la Vida.

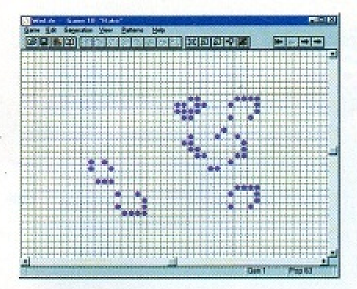
LAS REGLAS

Las reglas en que se basa todo el sistema son básicamente las dos siguientes.

Nacimientos: Cada célula vacía con tres células vecinas es una célula de nacimiento, lo que significa que, en una próxima generación, en esta misma posición habrá una célula viva.

Muertes: Una célula viva con cuatro o más vecinos producirá superpoblación dentro de nuestro sistema, con lo cual deberá ser sacrificada y morirá en la siguiente generación. También consideraremos otro tipo de muerte como la muerte por soledad, caracterizada por células que tienes un solo vecino.

Cuando Conway estableció sus reglas, presentó una tercera regla para la supervivencia. Sin embargo, esta regla



queda totalmente absorbida por las reglas de la muerte; si no se produce la muerte, se supone que se sigue vivo.

El estado de cada posición ocupada por una célula está en función de los estados anteriores de las células vecinas y de la propia. Esta simulación puede realizarse sencillamente por un autómata denominado máquina de Moore. Para definirlo imaginamos que en cada posición ocupada por una célula existe una máquina de Moore en la que está definido un alfabeto de entrada {vivo, muerto}; también los estados de salida serán {vivo, muerto}.

La entrada de la máquina será la salida de las máquinas vecinas y de la propia máquina a través de una composición de máquinas. Esta composición de las máquinas es lo que le posibilitará la función de no parar.

Un punto importante que tratar es la definición de vida. Sin ahondar en nociones más complejas e incluso algo metafísicas, definiremos la vida como la capacidad de un ser (molécula, estructura o colonia) para construir una copia de sí mismo que disponga de la posibilidad de generar nuevos seres semejantes.

Ante esta definición probablemente muchos de vosotros os preguntaréis para qué nos puede interesar conocer estos temas a los programadores de videojuegos. La respuesta es bastante sencilla (aparte de que, como sabéis, "El saber no ocupa lugar"): nos sirve para crear juegos más completos que incluyan algunas de las técnicas de genética.

El desarrollo de una de estas técnicas, como hemos visto, es bastante sencillo. Se basará simplemente en definir una serie de reglas básicas que establecerán las condiciones de vida de nuestro sistema. De esta forma podremos crear juegos en los que, dependiendo de las condiciones que se produzcan dentro de nuestro sistema, así como de una semilla inicial, se generarían nuevos estados con un número aleatorio de personajes.

Y, cómo no, dependiendo del nivel que le demos a nuestras reglas podremos crear nuevos personajes con características genéticas. Ya sabes, nada como aplicar al ordenador las teorías de nuestro viejo amigo Mendel.

FORMAS DE VIDA

Clásicamente se han definido las siguientes formas de vida, que son las que tienen mayor interés dentro de nuestro sistema genético.

1.- Formas de vida simples. Las formas de vida simples se pueden agrupar en dos categorías: formas estáticas y formas parpadeantes. Las formas estáticas son formas estables que no cambian a lo largo de sucesivas generaciones, a no ser que sean molestadas por otras células vecinas; los bloques son claros ejemplos de formas estáticas.

Las parpadeantes son formas periódicas cuyo comportamiento es totalmente predecible. Cambia a una o dos formas regresando a su estado original. Un ejemplo muy claro de ellos es el llamado semáforo.

2.- El cometa. Es una forma única de vida. Técnicamente es un parpadeante que tiene un periodo de 4. Sin embargo, no es un parpadente estacionario, sino que viaja a través de una diagonal después de 4 generaciones. Es decir, que se trata de una forma de vida que se mueve en el espacio.

LISTADO

```
uses dos,crt;
{ Life Game }
{ Turbo Pascal Source }

procedure DMG(b:BYTE);
VAR R:REGISTERS;

BEGIN
 R.AL:=B;
 R.AH:=0;
 INTR($10,R);
END;

type matr = array[0..199,0..319] of
boolean ;

var cel ,cel2 :^matr;
function visit(x,y:integer):byte;
var co:byte;

begin
co:=0;
if cel2^[pred(Y),pred(X)]  then
co:=co+1;
if cel2^[pred(Y),x      ]  then
co:=co+1;
if cel2^[pred(Y),succ(X)]  then
co:=co+1;
if cel2^[Y,      pred(X)] then
co:=co+1;
if cel2^[Y,      succ(X)] then
co:=co+1;
if cel2^[succ(Y),pred(X)] then
co:=co+1;
if cel2^[succ(Y),X      ] then
co:=co+1;
if cel2^[succ(Y),succ(X)] then
co:=co+1;

visit:=co;
end;

var RVIDEO: array[0..199,0..319] of
byte absolute $a000:0000;

procedure invis;

var i,i2:integer;

begin
for i:=0 to 319 do
   for i2:=0 to 199 do
      cel^[i2,i] := (RVIDEO[i2,i] <>
0);
end;


procedure invis2;

var i,i2:integer;

begin
cel2^:=cel^;
end;

var c:byte;

   xc,yc:integer;
   bo:boolean;
   CA:CHAR;

  TODOSMUERTOS:boolean;

begin
TODOSMUERTOS:=true;
new(CEL);
new(CEL2);
randomize;
dmg($13);
invis;
repeat
  cel2^:=cel^;
  for yc:= 1 to 198 do
     for xc:=1 to 318 do
        begin
  c:=visit(xc,yc);
        if c=0 then
          begin
          if TODOSMUERTOS and
(yc>50) and (yc<66) and (xc>50)
and (xc<250)
             then cel^[yc,xc]:=(ran-
dom(64)<1)
             else cel^[yc,xc]:=false;
          end

        else cel^[yc,xc]:=( (c=2)
and (cel2^[yc,xc])) or (c=3) {or
(c=6)};
        end;
 TODOSMUERTOS:=true;

  for yc:= 1 to 199 do
     for xc:= 1 to 319 do
        begin
        if cel^[yc,xc] then
          begin
          { TODOSMUERTOS:=false;}
c:=RVIDEO[yc,xc];
          if c=0 then c:=24;
          if c=255 then
         begin
           cel^[yc,xc]:=false;
           end
          else
           begin
           RVIDEO[yc,xc]:=c+1;
           end;
          end
(* END of IF *)
         else
          begin
          RVIDEO[yc,xc]:=0;
          end;
        end;

until keypressed;

dispose(CEL);
dispose(CEL2);
dmg(2);
clrscr;
highvideo;
textbackground(2);
normvideo;
end.
```

3.- El cometodo. Es una forma de vida estática. Su característica principal es la de devorar cometas, siempre y cuando el cometa se aproxime en un determinado ángulo.

Para explicar de una manera más clara todo esto os incluimos un pequeño listado, esta vez en pascal (ya sabéis que nos gustan los cambios). En él se muestra el efecto de las técnicas del Juego de la Vida. Como veis, se define directamente un *array* que contendrá todas nuestras células y para cada generación (recorrido del *array*) se irán aplicando las reglas que describimos; a cada pasada tendremos una situación. Esto, que puede ser muy sencillo, resulta de lo más entretenido. De hecho, si buscáis un poco por Internet os encontraréis toda una serie de diseños que mantienen vivas células por un número ilimitado de generaciones.

J. RODRÍGUEZ

HIT PARADE

Como podéis comprobar, abundante y muy sana sangre fresca ha logrado penetrado en esta ocasión en la más discutida lista del medio; y, por si fuera poco, el primer puesto le ha tocado en gracia nada más y nada menos a un título español.

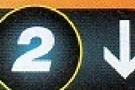
Commandos 1 N





Inmejorable la entrada en la lista de este gran título, que está encandilando a todos los aficionados al género de la estrategia.

Starcraft 2 ↓

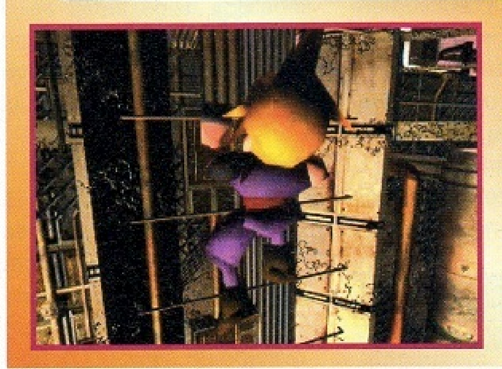






Más estrategia, esta vez venida de fuera y con las miras puestas más allá de aquello que hay al alcance de la mano.

Final Fantasy VII 3 N



Venido de las consolas, parece una adivinanza pues, siendo el primer título de esta serie en PC, es ya su séptima parte.

Quake 2 4 ↑





Su vida dentro de la lista, aunque de una longevidad que rompe records, está marcada por la irregularidad de su posición.

Copa del Mundo 5 ↓



La pronta eliminación de España del Mundial ha enfriado los ánimos, pero los aficionados todavía siguen en la brecha.

Monkey 3 6 ↓







Último bastión, por demás irreductible, de las aventuras gráficas de clásico sabor, de la mano de la gran LucasArts.

Die by the Sword





Este arcade tridimensional en el que tienes que demostrar tus habilidades con la espada se resiste a abandonar nuestra lista.

Forsaken





Las luces son, sin duda, lo más destacado de este espectacular arcade, que ha calado muy hondo en todos los aficionados.

Heart of Darkness

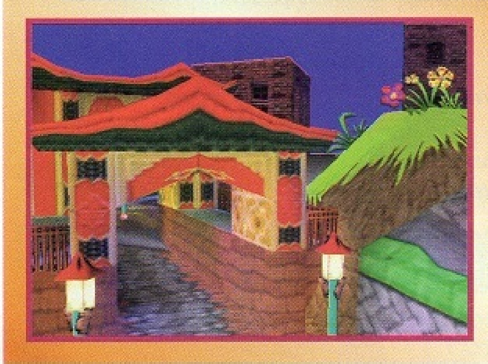




Del más oscuro corazón jamás imaginado llega este juego, con unos atractivos gráficos y una historia irreprochable.

Gex 3D





Las plataformas siguen introduciéndose con espectacular impulso en el PC, como demuestra este título de Ubi Soft.

LOS MÁS VENDIDOS

CENTRO MAIL

Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.

1. COMMANDOS
2. UNREAL
3. PC BASKET 6.0
4. COPA DEL MUNDO
5. STARCRAFT
6. REDLINE RACER
7. F-22
8. FORSAKEN
9. MONKEY ISLAND 3
10. SEVEN KINGDOMS

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 37

A continuación mostramos los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número treinta y siete de nuestra revista. Esperamos que sigáis participando con nosotros en la confección de esta lista:

- RICARDO PARADA GARCÍA (COMPOSTELA, A CORUÑA)
- DAVID PÉREZ VILLARUBÍ (BARCELONA)
- FRANCISCO MARGELINO FURISCAL (LEGANÉS, MADRID)
- ENDIKA ABIA LARIZGOITIA (BILBAO)
- DAVID ESCOBAR MIRA (MADRID)

¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

Si estás interesado en participar en nuestra lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

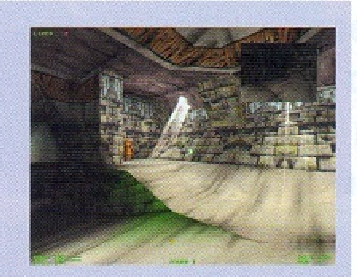
PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)



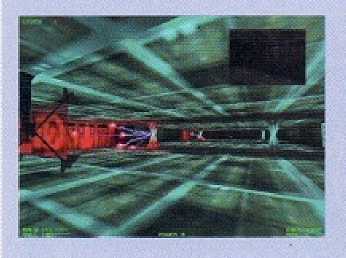
FORSAKEN

Si quieres activar los códigos que te permiten acceder a los trucos de este fabuloso juego de Acclaim, deberás teclear en cualquier menú **BUBBLES**. Después, escribe alguna de las siguientes ayudas:

thefullmonty: Acceso a todos los niveles del juego.
iamzeus: Modo Dios, con todas las armas y munición, así como cápsulas de energía y dos armas nuevas.



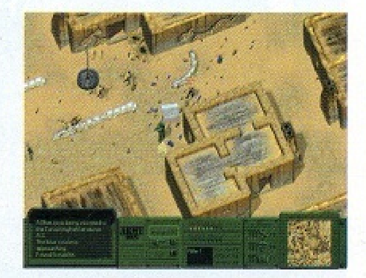




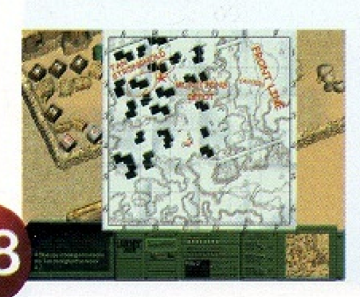


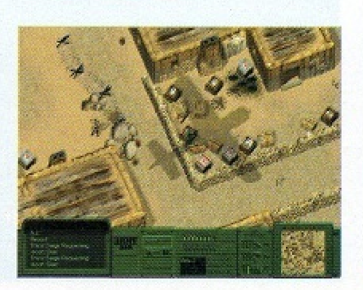
ARMY MEN

Este divertido juego de Studio 3DO cuenta con unos cuantos trucos. Para acceder a los mismos, pulsa la tecla **ESCAPE** durante el juego y escribe alguno de los siguientes códigos:



TRIUMPH: Ganas el nivel en curso.
PYROMANCER: Activas explosiones con el botón derecho del ratón.
AEROBALLISTICS: Soporte aéreo completo.
INVULNERABLE: Te da invulnerabilidad.
PARALYSIS: Enemigos inmovilizados.
TELEKINETIC: Transporta a tu unidad a cualquier parte del "mapeado".
PLETHORA: Te recarga la munición.
OCCULTATION: Se trata del modo silencioso.





WARBREEDS

Mientras estés jugando con este título de Red Orb, pulsa la tecla **Bloq Mayús** y a continuación teclea la orden **SPAMSPAMSPAMHUMBUG** mientras mantienes pulsada la tecla **Control**. Vuelve a pulsar **Bloq Mayús** y, pulsando **F9**, podrás introducir cualquiera de estos códigos:

set none: Mapa completo.
cgk max: El nivel de cgk estará al máximo.

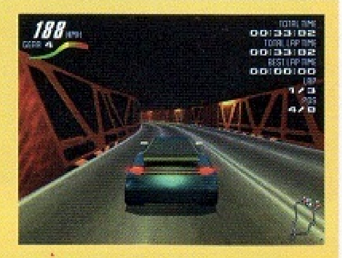


egg boy returns: Terremoto general.
crop pop: Aparecen vainas en las zonas de cultivo.
kill: Mata todo lo que hayas seleccionado (cuidado: incluidas tus unidades).

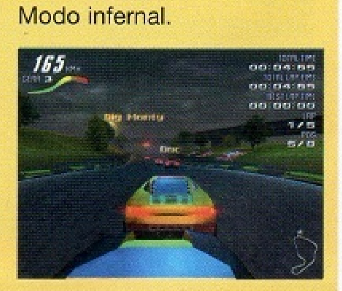
MOTORHEAD

Los trucos de Motorhead, excelente programa de la compañía Gremlin, se activan entrando en las opciones personales, tecleando el primero de los que ponemos como nombre e introduciendo la segunda parte como equipo. Prueba a escribir las siguientes combinaciones:

Supercars • Grem:
Vista de pájaro.
Demon • Grem:
Máxima suspensión.
g-ride • west:
Otro modo de suspensión.
Buzz Aldrin • NASA:
El coche salta.
Ignition • UDS:
Variante del truco anterior.



Ramlosa • H2O:
Modo agua.
R Peterson • Swe:
Acceso a todos los coches y circuitos.
Lemmy • Ace:
Modo infernal.



¡MÁNDANOS YA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Puedes colaborar con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y si tienes correo electrónico, nuestra dirección es:
pcplayer@towercom.es



COMMANDOS PRIMERA PARTE: MISIONES NÓRDICAS

Este genial título está dando muchos quebraderos de cabeza debido a su extrema dificultad; os ofrecemos, por el momento, tan sólo las soluciones de las siete primeras misiones, que se desarrollan en frías tierras de Noruega.

Uno de los alicientes de este programa es que su desarrollo no es lineal. En efecto, existen muchas posibilidades de conseguir terminar las misiones de forma positiva. Os ofrecemos la forma más sencilla que hemos encontrado de hacerlo, aunque, desde luego, no es la única. Incluimos el número, el nombre y el código de cada misión.



1.- BAUTISMO DE FUEGO

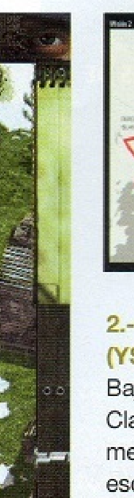
Se desarrolla en Noruega, en febrero de 1941. Debes destruir un repetidor de radio. La principal dificultad de este primer reto es que los componentes del comando han aterrizado en sitios distintos.

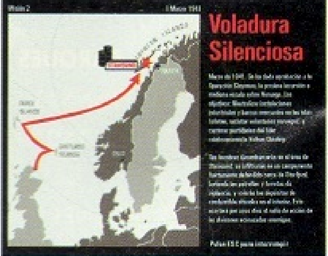
El boina verde debe ir hacia el norte y esconderse en unas ruinas hasta poder eliminar al guardia con el cuchillo por la espalda. Después, escalará el muro que hay más al norte y, mientras la patrulla de dos soldados hace la ronda hacia el sur, eliminará al guardia de la garita y esconderá el cadáver en la casa más próxima; debe esconderse él también.

El conductor usará su ametralladora para eliminar a la patrulla y unirse al boina verde. También puede utilizar el camión para atropellar al enemigo. Ahora los dos se acercaran al borde del río para esperar que los recoja el marine. El marine fácilmente puede eliminar por la espalda a los guardias que protegen el bote con el arpón, y entonces conducir el bote para recoger a sus dos compañeros.

Los tres, ya juntos, cruzarán el río hacia la orilla donde se encuentra el repetidor. El marine guardará el bote para eliminar pruebas. Una vez allí, mientras la patrulla de tres está de espaldas, el boina verde eliminará por la espalda al soldado del nido de ametralladoras. El conductor, rápidamente, usará esa ametralladora para eliminar a la patrulla. Los dos soldados que quedan más al nordeste no necesitan ser eliminados. El boina verde acercará un barril hacia el repetidor y con un disparo hará que explote.

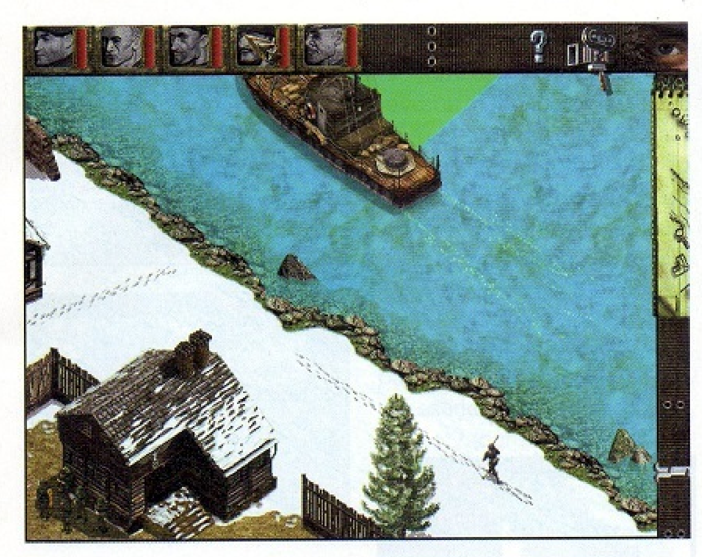


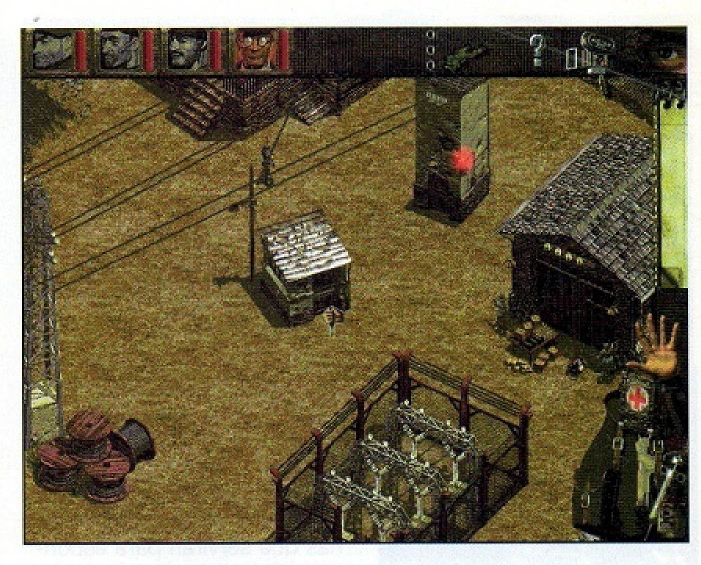




2.- VOLADURA SILENCIOSA (YS2B7)

Bajo el nombre de operación Claymore se desarrolla la primera incursión a mediana escala en Noruega. Volarás los depósitos de combustible.

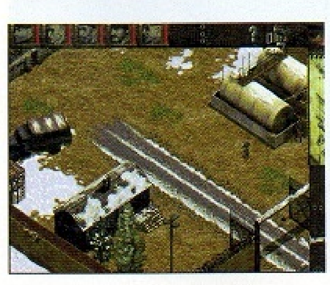




Dispones, para ello, de 5 cinco hombres. La dificultad de la misión estriba en que, cada cierto tiempo, será necesario tener en mente una lancha patrullera que vigila la zona del río. Si te localiza, será difícil que escapes de sus ametralladoras.

La manera más sencilla para eliminar a los soldados que aparecen junto a ti es usar el decodificador del boina verde. Acudirán de uno en uno y con tus cinco soldados los eliminarás rápidamente con sus pistolas. El marine cruzará el río buceando para eliminar silenciosamente al guardia más próximo a la orilla. Con el bote cruzará en dos tandas al resto del comando.

Una vez en la otra orilla, la patrulla de cuatro será lo más complicado de eliminar. Hay que tener en cuenta que si dan la alarma aparecerán más soldados. La forma más fácil de hacerlo es subir hacia el norte con ellos mientras te dan la espalda y colocar una carga en la casa con la bandera nazi, que es la que contiene a los soldados que aparecerán si se da la alarma. Así, a la vez, con el resto del comando eliminas a la patrulla.





Con el francotirador no será demasiado complicado acabar tanto con los guardias que están más cerca de la puerta de acceso al campamento como con los que ocupan los dos nidos de ametralladoras. El boina verde se ocupará del último que hace guardia encima del muro, usando su capacidad de escalarlo. Ya sólo queda llevar el camión lejos de los depósitos de combustible, acercar un barril, dispararlo y escapar rápidamente.



3.- INGENIERÍA INVERSA (4MD1T)

Marzo de 1941. Con el objeto de desviar la atención de Hitler hacia el norte, tu misión es destruir una presa en Noruega. Dispones para ello de cuatro hombres.

Tu comando avanzará sin problemas hacia el sur eliminando a todos los soldados por la espalda. Una vez cerca del primer campamento, necesitarás el bote para cruzar unas montañas. El marine, buceando, encontrará un sitio libre de zonas de visión enemigas justo en el extremo más al sur del campamento. Eliminará a todos los guardias dentro del mismo silenciosamente, con el cuchillo, para no alertar a más enemigos.

Una vez libre el campamento, deberá bucear de nuevo para encontrar más al sur el bote protegido por un guardia, que eliminará con el cuchillo o el arpón. Aprovechará entonces para eliminar al alemán que patrulla por todo el exterior del campamento. Volverá buceando para recoger al espía y transportarlo en la lancha para recoger el traje nazi.

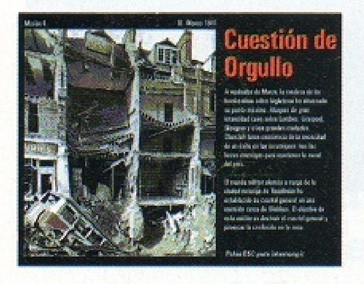
Una vez con el traje, el espía podrá cruzar la presa e infiltrarse sin problemas en el campamento situado al otro lado del río. Primero desactivará la verja eléctrica, para después eliminar por la espalda a los soldados colocados más al sur. Hay que tener cuidado de no ser visto y de ocultar todos los cadáveres en sitios libres de zonas de visión enemigas.

Ahora el resto del comando podrá cruzar el río en el bote, cortando el zapador la verja por ese extremo sur y entrando en el campamento. Todos los soldados que están dentro del mismo se pueden eliminar cogiendo su espalda, y si es necesario obligando a formar con el espía a los que estorben nuestros propósitos. El zapador cogerá las dos cargas explosivas.

Una vez fuera del campamento, el espía hará formar a la patrulla de cinco mirando hacia el norte, para poder eliminar al soldado del nido de ametralladoras. Mientras están formados, el resto del



comando disparará su pistola contra ellos. Ya sólo queda colocar una carga en el búnker y otra en la base de la presa, y salir rápidamente cruzando la presa donde espera un camión para escapar.



4.- CUESTIÓN DE ORGULLO (SFF1J)

Tu misión es eliminar el cuartel general de Noruega para aumentar la moral de las tropas aliadas. En esta misión será de vital importancia realizar un cuidadoso estudio de las zonas de visión enemigas para conseguir coger la espalda de los soldados alemanes. Una combinación de este estudio con el uso del descodificador del marine será la forma más sencilla de llegar al Panzer II, que será tu primer objetivo.

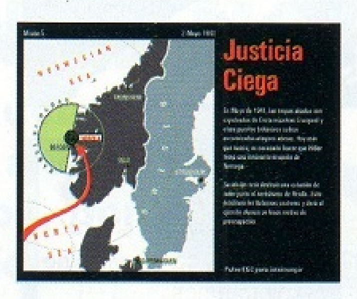
A pesar de todo, los guardias están dispersos, y no serán de difícil eliminación aunque seas descubierto. No temas gastar las balas del francotirador, pues dispones de un paracaídas al norte con municiones. Una vez robado el Panzer II, será muy sencillo eliminar al resto de guardias que hayas dejado vivos, así como a los del extremo este del mapa.

El río debes cruzarlo por la vía cuidando de no ser atropellado por el tren. Además, debes eliminar al guardia cercano a la moto lo antes posible; si no, la conducirá hasta el cuartel para dar la alarma. Al otro lado del río encontrarás numerosas ruinas que servirán para esconderte y eliminar a todos los guardias que te impiden llegar hasta el paracaídas.

Una vez recogidas las municiones, la forma más sencilla de entrar en el cuartel general es atacando desde el sur y después de eliminar a los guardias de la puerta. Atravesaremos, evitando ser vistos por la patrulla de tres, los dos arcos que hay antes del edificio que debemos eliminar. Esto será fundamental: de ser vistos aparecerán innumerables enemigos.

Una vez dentro, el zapador, por medio de una granada, derribará el arco y podrá evitar que entren soldados enemigos al recinto. El resto de guardias no ofrecerán mayores dificultades, aprovechando las balas que te queden del francotirador o utilizando la parte trasera de la casa para esconderte y eliminarlos de uno en uno. El zapador colocará una carga en el edificio y todo el comando escapará usando la lancha patrullera amarrada en el embarcadero.

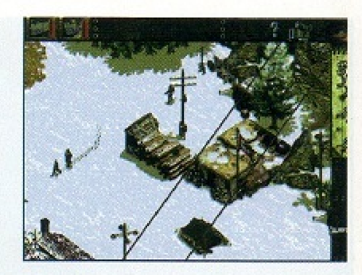


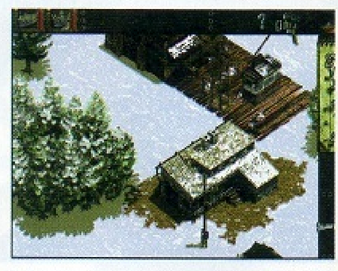


5.- JUSTICIA CIEGA (RS5TL)

Mayo de 1941. Tu misión es destruir una estación de radar. La dificultad de esta misión radica en que tu comando sólo está compuesto por el espía y el boina verde. Tu primer objetivo será encontrar el traje de general nazi para el espía.

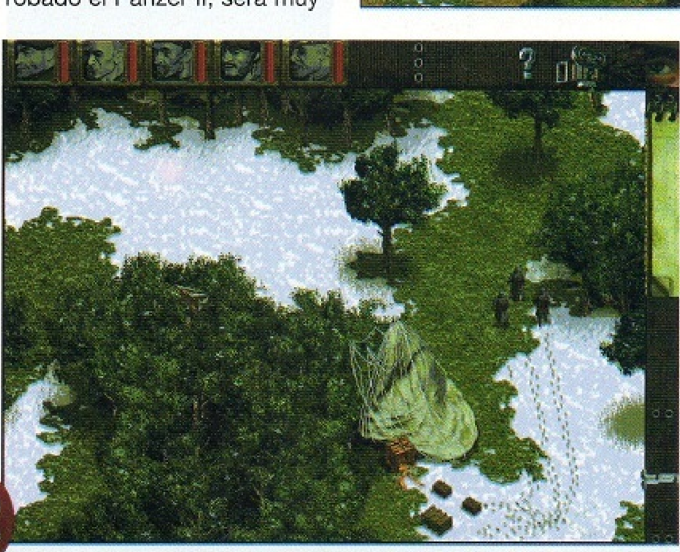
El boina verde eliminará lo más silenciosamente posible a todos los soldados que entorpecen el camino hacia ese objetivo. Una vez conseguido el traje, el espía ascenderá a la parte de arriba mediante el teleférico. Después de eliminar al guardia que vigila la montaña, hay que volar la casa con la bandera nazi para evitar que salgan más soldados. Para ello dispararás al barril cercano a ésta; además, esperarás a que la patrulla esté cerca de dicho barril para quitarte enemigos de en medio.





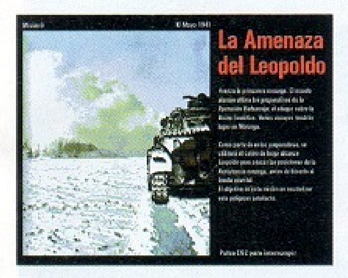
Una vez hecho esto, el espía bajará de nuevo en el teleférico para ayudar al boina verde a subir. Obligando a formar a determinados guardias, no será difícil que el boina verde use su cuchillo y esconda los cadáveres convenientemente. Éste puede ascender mediante el teleférico, donde deberán subir los dos juntos, o por la montaña más al este, siguiendo los pasos que dejan los soldados, pues está plagado de minas.

Si este último camino es el que has elegido, te será de gran ayuda la capacidad que tiene el boina verde de esconderse cavando un hoyo en la nieve. Una vez arriba, se elimina al único guardia





que queda, si es que sigue vivo, y se coloca un barril en el radar. Después de explotarlo, el comando huirá de la zona mediante el autogiro.



6.- LA AMENAZA DEL LEOPOLDO (DT1WN)

Como entrenamiento para la Operación Barbarrosa, los alemanes hacen pruebas con el temido cañón Leopoldo. Tu misión será destruirlo.

Primero debes eliminar a todos los enemigos que aparecen en la edificación más cercana. De nuevo tienes que hacerlo silenciosamente, usando el boina verde y su decodificador y estudiando atentamente las zonas de visión enemigas. Es conveniente guardar las balas del francotirador, que serán fundamentales más tarde.

Una vez hayan accedido los tres componentes del potente comando a la parte sudoeste, si colocas una carga con el zapador lo suficientemente al sur, podrás eliminar el SDKFZ 231 sin que se enteren los soldados situados en el cuartel principal.

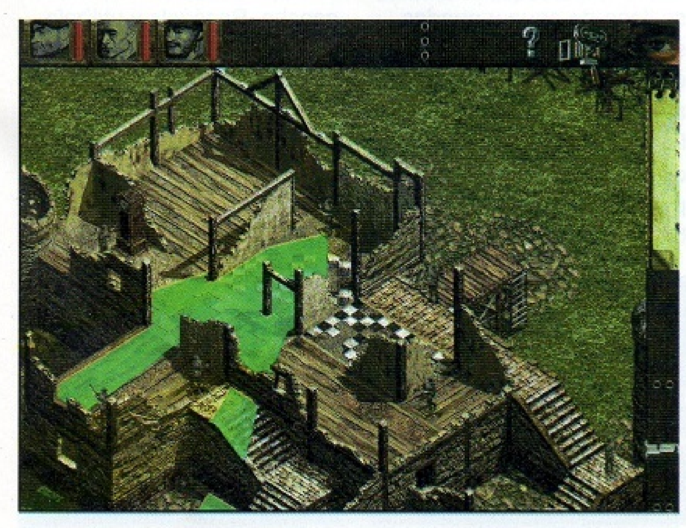


Dada la dificultad que supone acceder al cañón por esa zona, lo más sencillo es infiltrarse por detrás del cuartel, sin que se enteren las patrullas. Únicamente será necesario eliminar con el francotirador al soldado que vigila en lo alto del edificio.

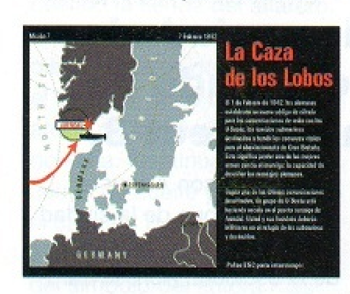
De nuevo el boina verde se ocupará de eliminar a todos los soldados que estorben el camino del resto del comando; el zapador colocará la carga explosiva en el extremo norte del cañón. Aún no la explotaremos.

Los soldados del edificio en ruinas más próximo a la zona de escape son realmente complicados de eliminar. La manera más sencilla de terminar la misión será colocar el comando en el muro cercano al nido de ametralladoras y, con el francotirador, eliminar tanto al enemigo del nido de ametralladoras como al que lo vigila desde el edificio en ruinas.

A la vez, el zapador hará explotar las cargas anteriormente colocadas. Sonará la alarma y saldrán multitud de soldados alemanes, por lo que rápidamente llevarás a todos hacia el camión que aparecerá para huir. Recibirá algunos disparos, pero si os dais prisa conseguiréis huir enteros. La clave de esta fase está en realizar las últimas acciones lo más rápidamente posible y sin errores.







7.- LA CAZA DE LOS LOBOS (X3YWX)

Tu objetivo es eliminar los temidos submarinos alemanes U-Boote. El principal problema de esta misión es que tus hombres aparecen separados y tanto el boina verde como el marine no podrán acceder a la zona de los U-Boote hasta que consigas eliminar los morteros. Por lo tanto, el único personaje que tiene capacidad de matar silenciosamente es el espía.

Lo primero que debes hacer es coger el traje nazi con el espía, eliminando al guardia que lo patrulla y escondiendo el cadáver en la zona de salida del grupo. Entonces podrás obligar a formar a la patrulla cercana al paracaídas para hacerte con los explosivos mediante el zapador.

Ahora debes limpiar el campamento de enemigos: todos menos la patrulla de cinco. La forma más silenciosa es usando el espía y, uno a uno y por la espalda, ir eliminándolos y escondiendo sus cadáveres en la zona donde has aterrizado. Otra manera menos tediosa pero más arriesgada es colocar una carga explosiva en el cuartel donde está el resto de los hombres: cuando den la alarma, explotarán todos.

Si utilizas la opción del espía para eliminarlos, y si lo has hecho en silencio, sólo tendrás que obligar a formar a la patrulla de cinco, para llegar con el conductor por detrás y hacerte con el SDKFZ. Escóndete con él detrás del edificio para que no te dispare el mortero y desde allí elimina a todos los enemigos que salgan del cuartel cuando se dé la alarma. Entonces podrás destruir los dos morteros con cargas que coloque el zapador.

Una vez hecha la limpieza de la zona de los U-Boote, el marine y el boina verde eliminarán a todos los enemigos fácilmente hasta llegar al bote de remos. Con él irán hacia los U-Boote, con cuidado de no ser localizados por la patrulla que hace guardia en la zona del faro.

El marine llevará al zapador a la zona de embarque de los U-Boote para que ponga las cargas cerca de los torpedos de la cubierta de los submarinos. Destruidos los submarinos, el comando podrá huir en el bote hacia la boya situada en el extremo sudoeste del mapa.

L. Martínez



EL LEGADO DEL TIEMPO

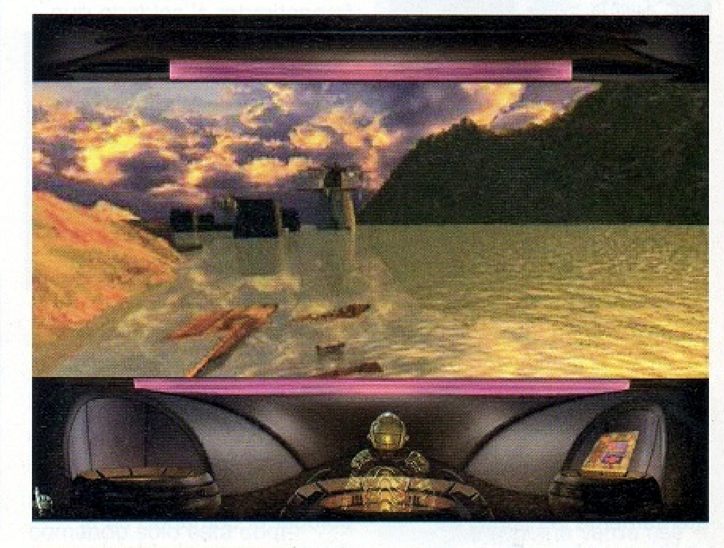
Una raza alienígena amenaza con destruir la tierra si no recibe el legado que se esconde en la Atlántida, Shangri-la y El Dorado. Recorre las míticas ciudades para recuperar el legado de este Journeyman Project 3.

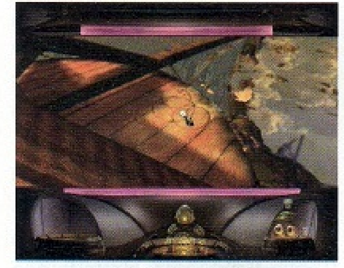
La aventura comienza dentro del laboratorio. Pulsa en la parte superior para elegir el salto temporal hasta el año 1262. Avanza hacia el molino y continúa hasta que aparezca el traje de la agente 3.

Cuando obtengas la información del traje, avanza unas seis veces hasta que llegues a la orilla del mar; recoge la cuerda que se encuentra tirada en el suelo. Vuelve al molino y entra por el agujero que hay en la pared. Colócate bajo el hueco de las escaleras y utiliza la cuerda que tienes para alcanzar la parte superior.

Consulta con Arthur la movida historia de la ciudad y continúa hasta llegar al final de la escalera. Abre la trampilla e introdúcete en la siguiente habitación.

Localiza dentro de ella la escalera y asciende por ella hasta que te encuentres en la parte superior del molino. Examina a conciencia toda la zona en la que estás y encontrarás el imprescindible código temporal que la agente 3 ha dejado para ti. Después de recibir un nuevo mensaje de la agente 3, elige los imponentes Andes como el siguiente destino de tus interminables viajes temporales.







LOS ANDES

El aterrizaje en los Andes es algo desafortunado, ya que te encuentras en el fondo de un pozo. Aparta la roca que cubre el desagüe y empuja la palanca para que el pozo se llene de agua y puedas salir, sano y salvo. Examina el pozo y recoge la manivela antes de continuar. Sube por la senda de la montaña y, cuando puedas, continúa por un camino que se abre hacia la izquierda.

Subiendo por el camino llegarás a una especie de granja destruida. Recoge la cesta que está tirada en el suelo y vuelve al camino principal. Continúa caminando hacia la izquierda y llegarás a la zona de aterrizaje de los globos. Camina hasta el borde la estructura y usa la manivela para bajar el globo que tienes justo encima.

Une la cesta al globo y utiliza el conjunto para ascender. Si te fijas, una de las cuerdas del globo finaliza en gancho. Recógela y utilízala para alcanzar otro globo que está suspendido en las cercanías. Una vez en el segundo globo, localiza el segundo código temporal y Arthur lo memorizará. El siguiente salto te llevará al Himalaya.









EL HIMALAYA

En lugar de entrar en el edificio, baja por la pendiente y recoge el bastón de guarda muerto. Antes de subir recoge la rueda que está parcialmente enterrada en la nieve. Entra en la casa y busca el sistema de control. Coloca la rueda y baja el puente para poder acceder a lo que queda de la ciudad.

Avanza hacia el edificio destruido de la derecha y utiliza el bastón para abrir una de las ventanas. Penetra en la habitación por la ventana y camina hasta el Buda azul. Trepa por el Buda hasta la zona superior; desde aquí podrás ver el último trozo del código temporal. Con él en tu poder, ya puedes encontrar a la agente 3.

LA ATLÁNTIDA

En cuanto llegues, abre la trampilla y baja a la sala de los engranajes. Recoge los dos engranajes que están en el suelo y colócalos en su sitio. Empuja la palanca hasta que aparezca un aspa sin vela. Sal al exterior y tira de la palanca por última vez para salir del molino. Camina por la pared hasta que puedas descender al barco que está anclado en el puerto.

Del suelo del barco recoge un pañuelo de seda y un palo con un gancho. Salta al muelle y localiza al ciego. Captura su imagen (a partir de aquí, captura la imagen de todas las personas con las que hables) y discúlpate por no poder darle limosna. Cambia tu aspecto por el del ciego y sube al barco para hablar con el capitán que está prisionero. Cuando te dé las monedas, vuelve al muelle y cambia a capitán. Localiza al barquero y después de hablar con él pídele que te lleve al templo.





Dobla la esquina y habla con el soldado. Vuelve a la barca y elige como siguiente destino la tienda del alfarero. Entra en la tienda como guardia y, después de hablar con el hombre, coge un poco de arcilla de la máquina de la derecha. Continúa hasta la tienda de aceite y entra como el capitán. Habla con la mujer y antes de salir haz una copia del símbolo del ánfora más grande. Ahora debes conseguir oro en El Dorado.

EL DORADO

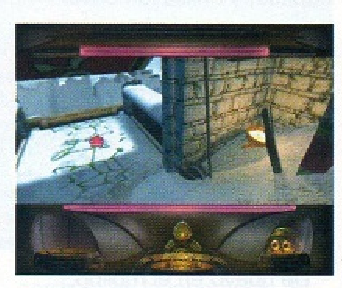
Baja por el camino hasta el pozo y coge la imagen del chico. Sube hasta los establos y habla con el padre del chaval; tras charlar con él, sube hasta la zona de aterrizaje de los globos y cruza el barranco hasta el templo. Sube las escaleras y penetra en el templo.



Utiliza a Arthur para que traduzca los murales. Acércate al escriba y mira por el hueco de ventilación para ver una imagen interesante. Habla con el escriba. Al salir del templo abre la cesta grande y recoge una lámina de oro. Abandona el templo y regresa al Mediterráneo.

Usa el aspecto de la mujer para lograr que el alfarero se marche; abre la puerta del horno. Coloca en el suelo el sello de arcilla y pon encima el oro. Cierra la puerta y haz girar el horno; cuando termine el giro, el medallón estará acabado. Antes de salir de la tienda recoge el cuenco y la jarra que hay sobre la mesa. Ve hasta la tienda de aceite y llena un poco el cuenco. Vuelve a la barca y pide que te lleven al templo de nuevo. Enseña el medallón al guardia y te dejará pasar.





Camina hasta el centro del templo, recoge en la jarra un poco de agua mágica y examina luego el pozo; utiliza el palo para cerrar la compuerta. Una vez hecho esto, regresa al molino.

Entra en el molino como el capitán. Junto a la entrada, abre el baúl para examinar un pergamino. Pasa a la siguiente habitación y habla con





el molinero. Regresa al muelle y utiliza la imagen del ciego para hablar con el capitán. Vuelve a hablar con el ciego, esta vez como el capitán, y utiliza la nueva línea de diálogo para hablar con él. Regresa al molino y habla con el molinero: te contará sus planes. Antes de poder continuar tienes que volver a donde estaba el ciego para recoger su cesta para la limosna.

De nuevo en el molino, recoge la cuerda del suelo y engánchala al eje central del molino. Acciona el mecanismo y se abrirá un pasadizo en el suelo. Avanza por el pasadizo hasta la estancia central y sube por la escalerilla. Mira al mural y pide una traducción; repite la operación con el de la izquierda. Sigue avanzando hacia la izquierda y habla con Saros de todo. Antes de irse te dará un disco dorado.

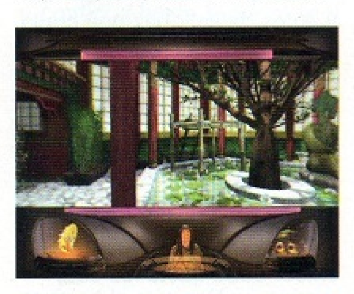
Acércate al reloj de agua y coloca el disco en la parte superior derecha. Pon en marcha el mecanismo. Sube por las escaleras del otro lado del pasillo hasta salir a la parte central del templo. Asómate al pozo y utiliza de nuevo el palo, pero esta vez para abrir la compuerta. Una columna de agua se elevará hacia el suelo y delante de ti quedará suspendida la primera de las tres partes que

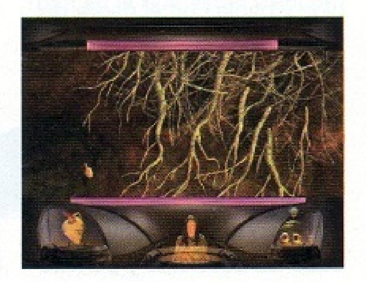


componen el legado. Recoge el artefacto y saltarás a la base. Después de la escena de vídeo, elige el Himalaya como destino.

SHANGRI-LA

Baja por la pendiente hasta llegar al peregrino que está tendido en la nieve. Captura su imagen y sube hasta el puente de madera. Cruza el precipicio y fíjate en el dibujo pintado en la pared de roca. La secuencia dice "Om, Ma, Ni, Pad, Me, Hum". Examina



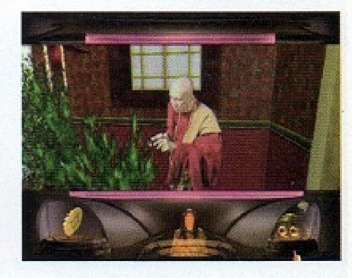




el Buda y lee la inscripción. Camina hacia las escaleras del fondo y sube hasta que llegues al invernadero.

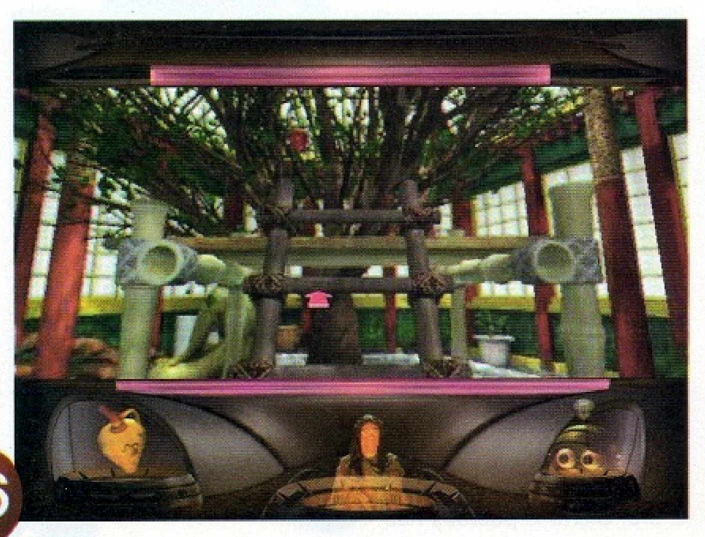
Con la imagen del peregrino, habla con el jardinero. Éste se queja de que hay poco calor. Después de despedirte de él, entra por el túnel de la ventilación que está a la derecha del estanque. Examina las raíces del árbol: están ya moribundas. Utiliza la jarra con el agua milagrosa que recogiste en la Atlántida para hacer que vuelvan a la vida.

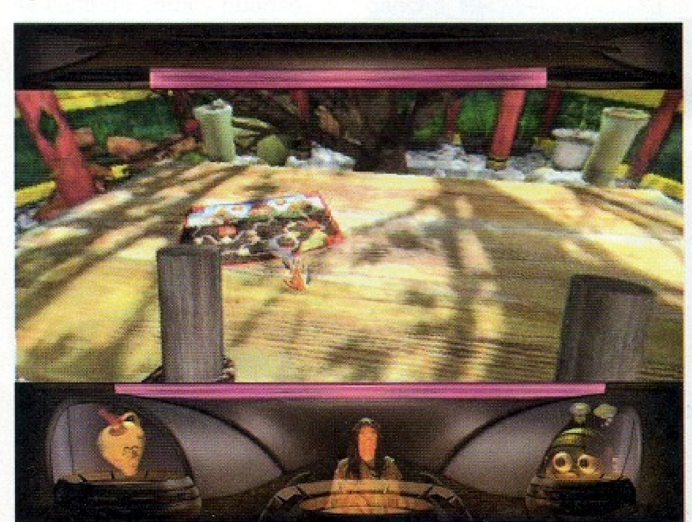
Vuelve a la superficie y rodea el estanque hasta que veas unas escaleras. Sube por ellas y recoge el mapa y el cuchillo. Antes de bajar, hazte con el fruto del árbol. Ve hasta el Buda amarillo y lee la inscripción. Coloca la fruta en la mano de la estatua y conseguirás la esfera amarilla. Vuelve a los túneles de vapor y avanza hasta que

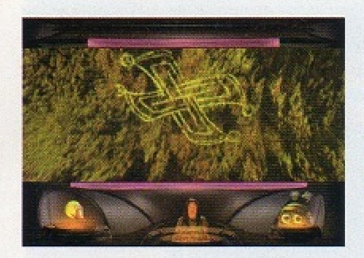


alcances uno perteneciente a las zonas de generación de vapor. Camina por el borde hasta que puedas continuar por un túnel que se abre hacia la izquierda.

En la siguiente intersección mira el techo y coloca el mapa en el inventario. A partir de este momento, Arthur se encargará de situar tu posición sobre el mapa. Sigue avanzando por los túneles hasta llegar a una habitación con un especie de concha en el techo. Empuja la palanca y continúa por el túnel que se abre: llegarás hasta una habitación con una especie de cuerno en el







techo. Sigue hasta la escalera y saldrás a una tienda. Con rapidez, coge la espada y vuelve a bajar. Si eres lento, te dejarán sin sentido.

HACIA EL INFIERNO

Regresa a la habitación del cuerno y empuja la palanca. Vuelve hasta la concha y empuja la palanca para poder continuar por el túnel de la izquierda. Avanza hasta llegar a una habitación con dos cuernos cruzados.

Acciona la palanca para llegar hasta la habitación con tres ojos en el techo. Sigue hasta llegar al mural con el esqueleto. Observa las herramientas de esculpir y recoge la marmita con la mantequilla. Examina la inscripción que se encuentra bajo el Buda, así como la que está en el mural.

Vuelve hasta los cuernos y empuja la palanca. En la concha, empuja la palanca y utiliza el mapa para localizar un camino de regreso al invernadero. Habla con el jardinero y sal del invernadero. Cruza el precipicio de nuevo y sube por las escaleras hasta el edificio del puente extensible.

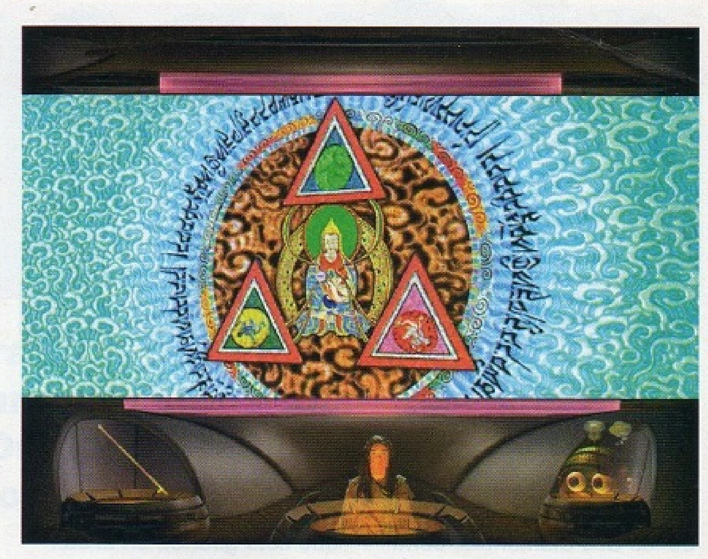
Entra en el edificio y sube por las escaleras para hablar con el guardia. Cuando te pregunte si deseas cruzar, contesta que sí. Para poder pasar es necesario hacer una ofrenda, así que entrégale el pañuelo de seda que recogiste en la Atlántida. Baja y acércate al puente. Cuando estés lo bastante cerca, el guarda lo extenderá permitiéndote acceder a la parte alta de la ciudad. Una vez al otro lado, sigue recto y entra en la zona de oración.

Aproxímate a la estatua del Buda y lee la inscripción: te encuentras en el santuario del dominio humano. Entra en la pequeña habitación de la derecha y habla con el lama. Vuelve hasta el Buda azul y coloca la cesta del mendigo ciego en su mano abierta para conseguir una nueva esfera.

Abandona el templo y baja por las escaleras de la izquierda. Cerca de la tienda de campaña mongola está el Buda rojo. Coloca la espada en su mano y obtendrás la esfera roja. Adopta la forma del lama y entra en la tienda para hablar con el guerrero. Éste resulta ser Gengis Khan.

EL TEMPLO DE SHANGRI-LA

Después de la conversación, sigue hacia la izquierda y entra en el templo. Lee la inscripción del Buda blanco y gira 180 grados para ver los

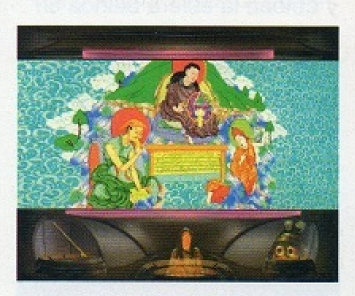


rollos de oración. El de la parte superior derecha necesita lubricante. Puedes utilizar el aceite de la Atlántida o la mantequilla que recogiste en los túneles de vapor. Una vez engrasado, debes reproducir la secuencia que leyó Arthur al poco de llegar a la ciudad. El orden correcto, si numeramos los rollos de derecha a izquierda y de arriba abajo, es: siete, dos, uno, cuatro, cinco y tres. Recoge la esfera blanca y entra en el templo.

Observa el tapiz que cuelga a la derecha de la entrada y haz que Arthur traduzca cada una de las seis secciones. Baja al centro del templo y examina el Buda blanco. Adquiere la apariencia de Khan y regresa a la sala de oración para hablar con el lama. Llegará un momento en el que el lama te preguntará por la fuente de todas las desgracias. La respuesta correcta es la ignorancia. El lama te entregará el libro de la vida. Despídete y baja a los túneles de vapor.

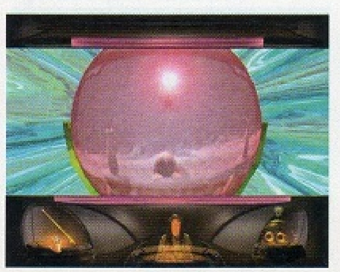
Ve hasta la intersección con el símbolo del árbol y sigue hasta los dos cuernos. Acciona la palanca y sigue hasta la habitación con el cuerno. Continúa hasta los dos anillos y gira la piedra hacia la izquierda.

Arthur dirá que lo has conseguido, puesto que detecta un incremento de la temperatura. La idea es conectar los dos generadores de vapor inferiores con la habitación del infierno y cerrar todas las otras salidas.





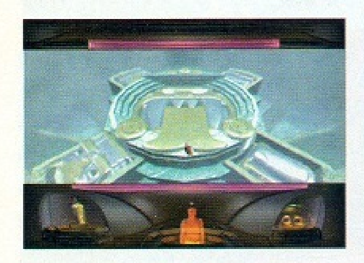


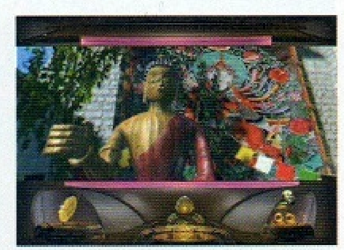


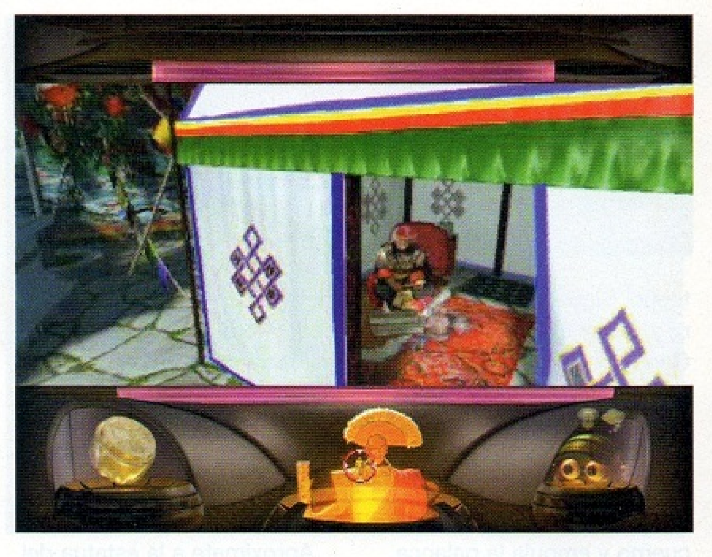












LAS ÚLTIMAS ESFERAS

Recoge, del Buda que está derretido de la habitación del infierno, la esfera negra. Regresa hasta la habitación de los dos diamantes, continúa hasta la habitación con la cruz y sigue por el generador de la izquierda. Un túnel se abre por la izquierda: recórrelo y acciona la palanca para salir a la zona donde están los yaks y el Buda verde.

Avanza hasta el Buda e introduce el libro de la vida por el agujero que hay en la parte inferior. El Buda te entregará la última esfera que necesitas. Cruza el barranco y sube hasta la casa del puente. Vuelve a cruzar por el puente extensible y métete dentro del templo de la ciudad.

Baja hasta el Buda blanco y coloca la esfera blanca en su mano. Esto provocará que aparezca un tramo de escaleras. A medida que subas, coloca en cada Buda la esfera del color correspondiente y lee al mismo tiempo la historia de Shidda.

En el último tramo sube por los pétalos abiertos hasta la cima del templo. Examina el mural de las pirámides y recoge el artefacto que está girando en el centro. Vuélvete y mira por el ojo de la pared: podrás ver allí al peregrino.

Sal del templo y ve hasta el puente, toca la campana y cruza el puente. Desciende por la montaña hasta el peregrino. Habla con el peregrino y vuelve a tomar tu aspecto real cuando éste te pida que hagas desaparecer las ilusiones. Por último, entrégale el loto y él lo transformará en la segunda pieza del legado del tiempo. Ahora sólo queda completar el legado en la frondosa Sudamérica.

EL DORADO

Desde la entrada del templo tienes que girar a la derecha y bordear el templo hasta llegar a otro gran edificio. Intenta avanzar, aunque no es posible: un guardia te dirá que el chamán no puede ser molestado. Habla con el guardia y luego baja un poco e intérnate en los arbustos que hay a la izquierda. Corta la cuerda con el cuchillo y entra en el edificio.

El chamán saldrá a hablar contigo. Captura su imagen y a continuación haz que te cuente toda la historia. Regresa hasta la zona de la granja y baja hasta el pozo. Adopta la imagen del chamán y pídele al niño el amuleto que posee.

Regresa al edifico del chamán, pero esta vez asciende por las escaleras de la izquierda. Sube al globo y utiliza el talismán para encender la llama. Una vez arriba, examina las praderas para ver las imágenes.

A continuación mira el templo, haz un esquema de su forma y dibuja las cabezas que lo rodean. Examina con detenimiento la zona inferior del templo y a continuación apaga la llama para que el globo descienda.

Vuelve al templo y esta vez continúa por la parte derecha. Atraviesa los arbustos y llegarás hasta una piscina. Coloca el amuleto en el receptáculo y se vaciará. Una vez te encuentres dentro de la piscina, empuja una de las cabezas de cada uno de los cuatro grupos. El orden correcto es el que se ve desde el globo.

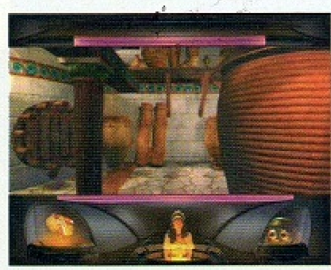
Una vez hecho esto, se abrirá una puerta en la escalera. Sin embargo, no se puede avanzar porque el fuego lo impide. Vuelve al borde de la piscina y retira el talismán: de esta manera el agua de la piscina ahogará las llamas.

EL FIN DEL MISTERIO

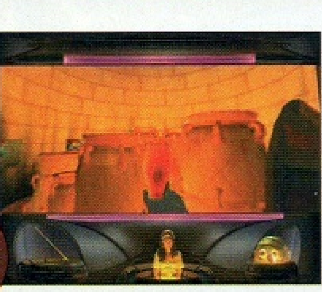
Entra en la nueva estancia y lee los cuatro murales de los laterales. Empuja la lengua de la serpiente y aparecerá la última parte del legado. Cuando la recojas, saltarás automáticamente a la base de la AST.

Ahora queda ensamblar adecuadamente las piezas. Cada una proyecta una imagen, que se puede cambiar rotando la cara o bien cambiando de cara. El objetivo del rompecabezas es conseguir el símbolo que aparece en la parte superior. Una vez que logres el ensamblaje, los problemas para la Tierra habrán terminado.

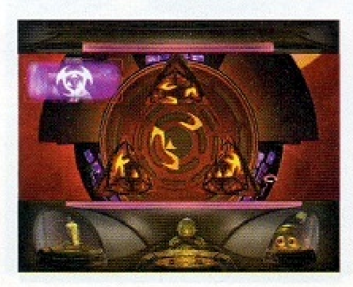
Á. L. Mozún

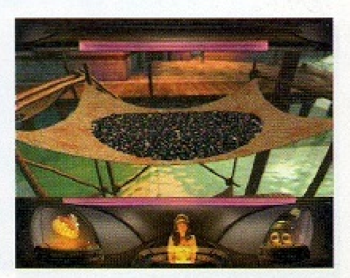














Como es de bien nacidos ser agradecidos, este mes mostramos casi íntegra (no había espacio para más), una misiva de uno de nuestros lectores más asiduos. Os damos las gracias, tanto a él como a todos vosotros, ya que nos hacéis seguir al pie del cañón.

FELIZ CUMPLEAÑOS

Ya sé que es un poco tarde. El tercer aniversario de vuestra revista ha sido hace unos meses, pero nunca es tarde si la dicha es buena, y en este caso, yo creo que es buenísima.

Hace un par de años que os acompaño a través del gran y complejo universo del software lúdico. El primer número de PC Player que compré fue el quince, y a partir de entonces sigo la publicación todos los meses. Ahora estoy pidiendo poco a poco los números atrasados. Así, de esa manera, como el que no quiere la cosa, han pasado dos años, pero no en balde. Durante dos años nos habéis mostrado lo mejor y lo peor. Ha habido juegos que han obtenido puntuaciones muy altas y otros muy bajas. Dais una de cal y otra de arena.

En cuanto a vuestros comentarios sobre los juegos, deciros que me han parecido muy acertados. Durante estos dos años he ampliado gracias a vosotros mi "juegoteca". Me he guiado por vuestros comentarios para comprar y disfrutar de las más increíbles aventuras gráficas. Éste es el género que más me gusta. Tengo trece aventuras originales mías, que me ha costado comprármelas con el sudor de mi frente. Durante la semana estudiaba, y durante los fines de semana trabajo para sacarme pelas. Ya he terminado el C.O.U. y la Selectividad y tengo por delante tres meses para disfrutar antes de empezar la carrera.

Me gustaría deciros un par de cosas sobre la revista. Me parece muy buena, el diseño de la revista es muy bonito. Los comentarios ajustados. Algunas veces no decís en el idioma en el que saldrá la versión final del juego, yo supongo que será porque no lo sabéis. Pero en los juegos como las aventuras gráficas es importante el idioma en el que estén. Podríais incluir en la ficha técnica el idioma de la versión final; si está traducido, doblado, subtitulado o lo que sea.

Por cierto, la presentación del CD de demos autoarrancable creo que es buenísima. ¿De donde habéis sacado la música que sale en el CD? ¿Para cuando un BMP con la bomba para ponerlo en mi triste escritorio de Windows?

He observado cómo con el paso de los meses la revista ha aumentado o disminuido en volumen debido al irregular mercado de software lúdico: también ha hecho aparición la publicidad (aunque en pequeñas cantidades), pero yo, que tengo un negocio, sé de la necesidad de ésta. Y ya que ha aumentado la revista, supongo que no os importaría aumentar el número de hojas dedicadas al SOS Mail. Las cartas que publicáis aparecen muy extractadas; ya sé que publicáis lo más importante de éstas, pero ya escribí una carta haciendo unas cuantas preguntas y sólo me contestasteis a un par de ellas. Ya sé que cada sección tiene su espacio determinado. Lo sé, pues estuve dando prensa tres años en el instituto y sé (más o menos) lo que es eso. Pero espero que podáis hacer algo, aunque sea darme una respuesta negativa.

Yo sé que tenía que deciros unas cuantas cosas más, pero ahora no las recuerdo... En fin, sólo me queda desearos buena suerte en el camino que estáis recorriendo, y que lo sigáis haciendo igual de bien que lo habéis hecho hasta ahora. Gracias por haberme atendido, y espero no tengáis ningún problema. Hasta la próxima.

ANTONIO RUIZ ORTÍN
(La Ñora, MURCIA)

Respuesta: Gracias por tu extensa carta, la cual te agradecemos enormemente. Con seguidores como tú, da gusto. Gracias también por la cancioncilla que has incluido en el sobre.

Sabemos que tienes razón en varias de tus sugerencias: procuramos atender a vuestras peticiones, pero no todas son posibles. Por ejemplo, nos gustaría darle más páginas al SOS Mail y atender a todas vuestras cartas y e-mails, pero es imposible. Intentamos escoger las preguntas más interesantes.

La música del CD-ROM es de nuestro amigo Fernando "El Cerebro", y lo del BMP, tiempo al tiempo. Te aseguramos próximas sorpresas.

VUESTRAS CARTAS NOS ESTIMULAN

A estas alturas ya debéis saber que "ansiamos" vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Podéis enviarlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

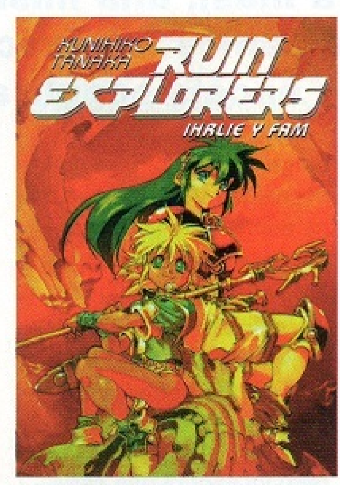
Y, si tenéis correo electrónico, nuestro *e-mail* es:
pcplayer@towercom.es

MANGAMANIA

RUIN EXPLORERS

Distribuidor: PLANETA deAGOSTINI

Planeta, dentro de su serie de "Libros Manga", nos presenta las aventuras de Ihrlie y Fam, unas osadas aventureras, bajo el nombre de **Ruin Explorers**. Esta obra del autor Kunihiko Tanaka se ambienta en una divertida época medieval, donde nuestras protagonistas deberán emplear sus habilidades y conocimientos de magia para





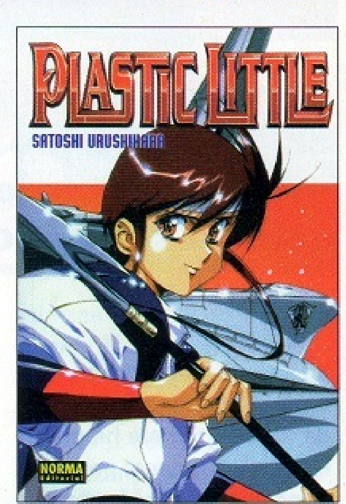
enfrentarse a mil y un peligros mientras cumplen con las diferentes misiones que aparecen en su camino. El estilo de dibujo de este consagrado y joven autor (de sólo veintiocho años) está muy conseguido y demuestra por dónde avanza el *manga* en estos tiempos que corren.

PLASTIC LITTLE

Distribuidor: NORMA ED.

Continuamos con *mangas* de autores de culto en Japón. Satoshi Urushihara, autor entre otros de *La Leyenda de Lemnear* y *Chirality*, regresa a la acción con este nuevo y curioso tomo de la serie "Gran Volumen" que nos ofrece Norma Editorial.

Se trata de una historia futurista donde conoceremos a Tita Muy, una joven capitana de nave de rescate que ha tomado el difícil puesto de su fallecido padre. Es una historia que acaba dentro de este mismo tomo, donde se nos contarán sus peripecias y las de su tripulación. Aunque personalmente prefiero el estilo de dibujo de *Ruin Explorers*, antes comentado, este título también es recomendable, puesto que cuenta una historia bastante atractiva.



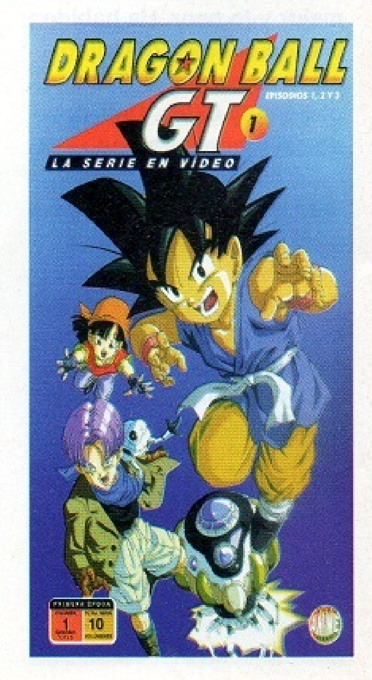


DRAGON BALL GT

Distribuidor: ANIME VIDEO

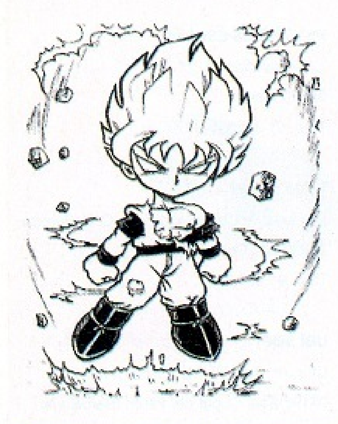
Por fin han llegado hasta nosotros las aventuras de **Dragon Ball GT**, desde hace mucho ansiadas por los aficionados. Si bien en la tele no hemos podido disfrutar de las nuevas aventuras de Goku, Gohan, Vegeta, Krilin, Bulma y demás componentes de esta serie (un poquito más viejos todos ellos, por supuesto...), menos mal que los señores de Manga Films, a través de su sello Anime Video, han traído hasta nuestro país estas nuevas cintas. En ellas veremos cómo Goku vuelve a la Tierra y se transforma en un niño por culpa de unas extrañas bolas de Dragón. Así, deberá recobrarlas en el plazo de un año si no quiere que la Tierra sea completamente destruida. Para conseguirlo contará con la ayuda de su nieta Pan y con Trunks. Juntos recorrerán la galaxia para conseguir su objetivo. En resumen, una serie de cintas imprescindibles.

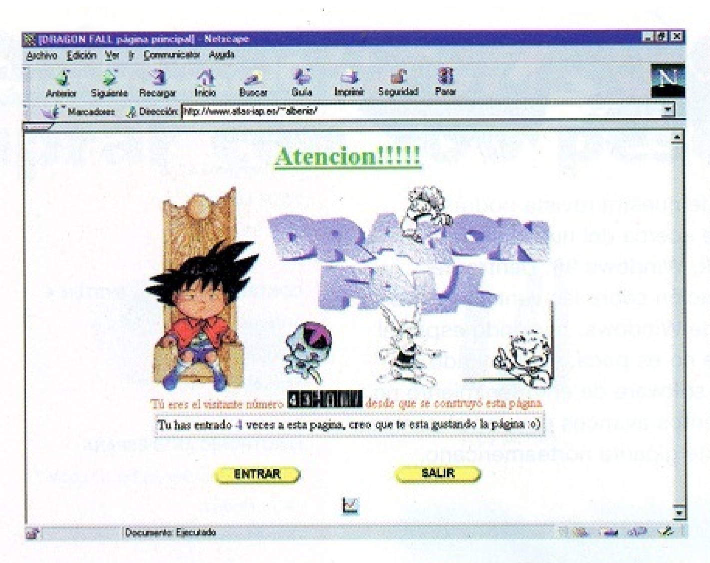




PÁGINAS INTERNET

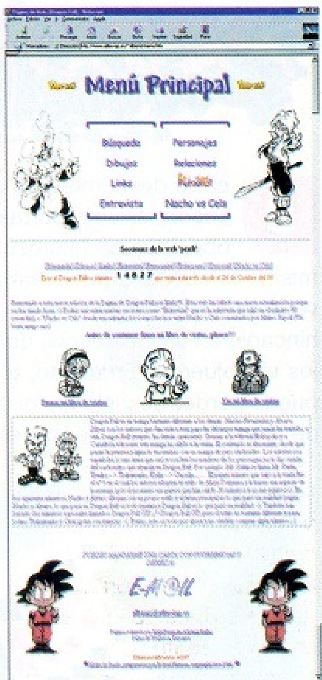
Dragon Fall es la parodia española en forma de cómic de la obra maestra de Akira Toriyama, *Dragon Ball*. En esta página no oficial de Iñaki Pérez podrás encontrar todo tipo de material acerca de esta simpática serie: dibujos, historia de los personajes,



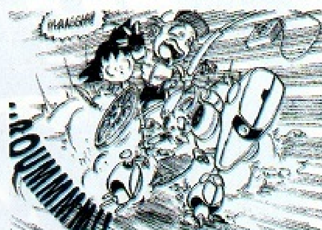


relaciones entre los mismos, así como una entrevista a los autores de la obra. Los dibujos son en blanco y negro, pero tienes que tener en cuenta que han sido directamente escaneados de los diseños originales.

Lo más simpático será descubrir cuáles son las coincidencias entre los personajes de la serie original y los de esta divertida parodia.







Si quieres tener acceso a estas páginas, aquí tienes su dirección dentro de la red Internet:
http://www.atlas-iap.es/~albeniz/



Dentro del número 39 de nuestra revista podrás encontrar un reportaje acerca del nuevo sistema operativo de Microsoft, Windows 98. Dentro del mismo te ofreceremos información sobre las ventajas y desventajas de la última versión de Windows, haciendo especial hincapié en su incidencia, que no es poca, en el mundo de los videojuegos. En efecto, el software de entretenimiento no puede perder de vista los distintos avances que, en el campo de la programación, realiza este gigante norteamericano.



DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. 91 5610197

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda. de Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. 91 3832480

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. 91 3047091

ERBE / MCM SOFTWARE
C/ Juan Ignacio Luca de Tena, 15
28027 Madrid
Tfno. 91 3938800

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18
28010 Madrid
Tfno. 91 3083446

INFOGRAMES IBÉRICA
C/ Zurbano 73, 4ºInt
28010 Madrid
Tfno. 91 4426263

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Pedro Muguruza 6, 1ª
28036 Madrid
Tfno. 91 3592992

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. 91 5762208

PSYGNOSIS ESPAÑA
C/ Ochandiano 6, 2º
28023 Madrid
Tfno. 91 3728938

SEGA SPAIN
C/ Playa de Liencres 2, Ed 3, C. E. Europa
28230 Las Rozas (Madrid)
Tfno. 91 6315000

UBI SOFT
Ctra. de Rubí 72-74, 3º. Edif. Horizón.
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tfno. 93 5441500

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. 91 5781367



PC-PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

CONFLICT FREESPACE

Este excelente simulador de vuelo futurista, que hace un acertado uso de todas las claves del género marcadas por los grandes hitos del mismo, se te ofrece en forma de una trepidante demo jugable. Gracias a ella podrás hacerte una completa idea de todas las opciones que te va a ofrecer la versión definitiva del título.







MONSTER TRUCK MADNESS 2

Segunda parte de un excelente programa firmado por Microsoft, gracias al cual disfrutarás de la velocidad a lomos de los más grandes camiones que existen.



X-COM INTERCEPTOR

Demo jugable del nuevo capítulo de la interminable saga *X-Com*, con todas las emociones del espacio y las posibilidades de las grandes naves del futuro.

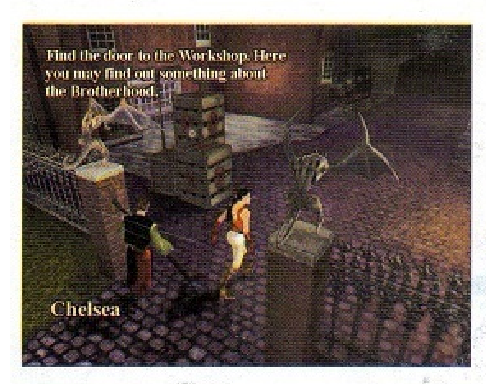


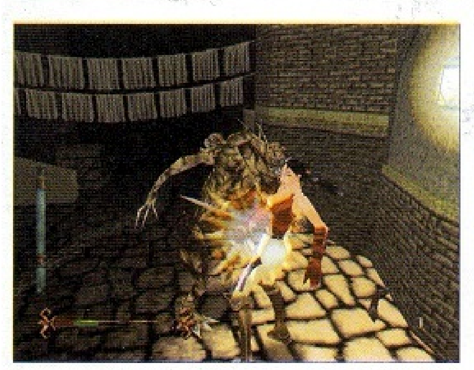
SNOW WAVE AVALANCHE

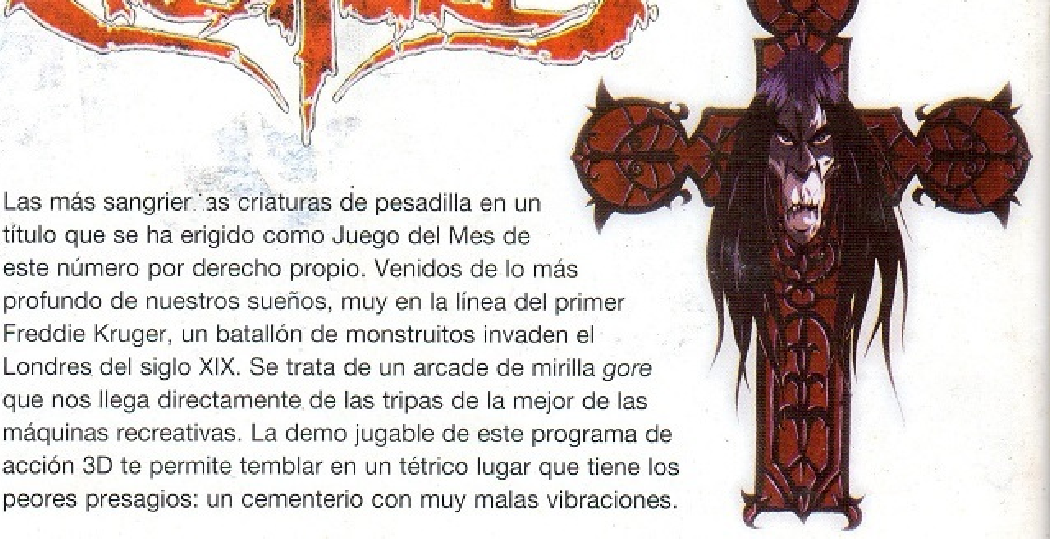
Surfing de invierno en un título excelente que lo tiene todo: velocidad, acción, nieve... Te ofrecemos la demo jugable de este interesante producto patrio.

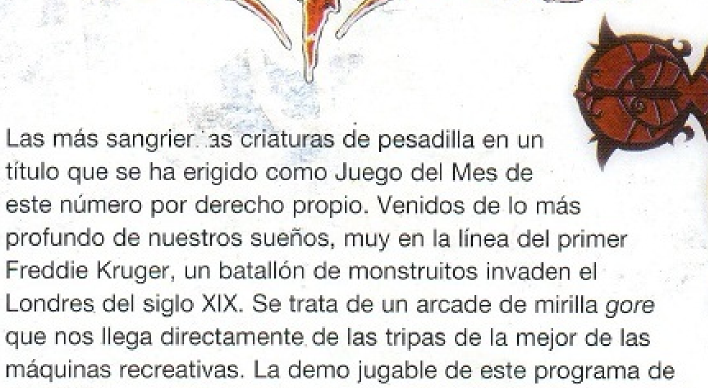
ADEMÁS...

- FINAL FANTASY VII
- UNREAL
- GEX: ENTER THE GECKO
- WORLD LEAGUE SOCCER
- QUAKE II: THE RECKONING
- MAX 2
- SUPER MATCH SOCCER









Las más sangrier..as criaturas de pesadilla en un título que se ha erigido como Juego del Mes de este número por derecho propio. Venidos de lo más profundo de nuestros sueños, muy en la línea del primer Freddie Kruger, un batallón de monstruitos invaden el Londres del siglo XIX. Se trata de un arcade de mirilla *gore* que nos llega directamente de las tripas de la mejor de las máquinas recreativas. La demo jugable de este programa de acción 3D te permite temblar en un tétrico lugar que tiene los peores presagios: un cementerio con muy malas vibraciones.